LAS MEJORES RECOPILACIONES DE LAS GRANDES SAGAS



HOBBY CONSOLAS

¡Análisis pata negra!

SUPER MARIO MAKER

FORZA MOTORSPORT 6

MAD MAX

UNTIL DAWN

EL ROL DEL FUTURO

De FF XV a Fallout 4

LA QUE SE AVECINA...

AC Syndicate

Halo 5 Guardians

NBA 2K16

Dragon Ball Z Extreme Butoden

Dragon Quest Heroes

FIFA 16 VS PES 2016

DUELO DE CRACKS

¡Ponemos frente a frente a los dos grandes del fútbol! ¿Cuál es mejor?





¡Póster doble!

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN

HITMAN
AGENTE 47

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE DAYBREAK / ADRIAN ASKARIEH / GIANT PICTURES "HITMAN: AGENT 47" RUPERT FRIEND
HANNAH WARE ZACHARY QUINTO CIARÁN HINDS THOMAS KRETSCHMANN ANGELABABY MARCO BELTRAMI NICOLAS DE TOTH SEBASTIAN KRAWINKEL
OTTAR GUDNASON T. MICHAEL HENDRICKSON DANIEL ALTER MARCO MEHLITZ CHARLES GORDON, p.g.a. ADRIAN ASKARIEH, p.g.a. ALEX YOUNG, p.g.a. SKIP WOODS
IO-INTERACTIVE, A SQUARE ENIX COMPANY. SKIP WOODS SKIP WOODS y MICHAEL FINCH ALEKSANDER BACH

2 DE OCTUBRE EN CINES

WWW.HITMANAGENTE47.ES

#HitmanA47



EDITORIAL

BIENVENIDOS



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

La salsa del fútbol



El fútbol no sería lo mismo sin las polémicas que le ponen picante a las conversaciones entre forofos. Sin ir más lejos, aquí tenéis a un merengue dedicándole la portada de su revista a Messi y Neymar, ¿qué me decís? (vale, he intentado compensarlo un poco poniendo a Morata a mi vera). Y como el deporte rey tiene una importancia tan descomunal que invade cualquier aspecto de nuestras vidas, los videojuegos no podían quedarse al margen de su influencia... y de sus discusiones. Así, cada mes de septiembre nos devuelve el duelo entre *FIFA* y *PES*, y aunque dudábamos si merecía convertirse en el tema principal de este número, al final nos decidimos por él convencidos de que una vez más habrá mucha gente que quiera saber qué franquicia se lleva el título de campeón.

Para alimentar los piques, resulta que este año *PES 2016* ha conseguido algo por lo que muchos llevaban tiempo suspirando: devolvernos las sensaciones de los legendarios partidos que triunfaron en la época de PS2. No voy a adelantarme, porque prefiero que os leáis la comparativa de 8 páginas que os hemos preparado, pero sí quiero resaltar que estamos ante el duelo con *FIFA* más equilibrado de los últimos tiempos. Barça-Madrid, Messi-Cristiano... el fútbol vive de los grandes enfrentamientos, y los aficionados a los videojuegos tenemos el enorme privilegio de contar también con el nuestro particular, porque el afán de cada saga por superar a su rival nos garantiza horas de diversión.

SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com


@Hobby_Consolas


www.facebook.com/hobbyconsolas


plus.google.com/+HobbyConsolasOficial



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Diga adiós a los prejuicios. Como todo ser humano, me equivoco y lo reconozco. Hay títulos, como *Dragon Quest Heroes*, que sin haber probado me digo, "que pereza, otro clon de *Dynasty Warriors*". Luego llega la cruda realidad y te abofetea en la cara para decirte, "eh, que no está tan mal". Ahora estoy loco por acabar con *MGSV* y *Mad Max* para poder ponerme con él...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

El final de Metal Gear Solid V. No lo voy a destripar, pero me hace gracia leer cómo reacciona la gente después de acabar el juego. No es más que otro toque de genialidad y locura de Kojima. Personalmente, me recuerda a lo que sentí al final de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Independientemente de lo que te parezca, no le quita puntos a esta gran aventura.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@lycho_fan

¡Me interesan todos! Ojo a la sección de preestrenos de este mes, porque todos los juegos incluidos captan mi atención de una forma u otra: *AC Syndicate, Halo 5, Dragon Quest Heroes*... Prácticamente todo son secuelas o remasters, pero al menos parece que estas navidades mostrarán mucha más solidez que las de los últimos años. ¡Y lo que queda!

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 291

PÁGINA 46 NOVEDAD

FIFA 16 vs PES 2016

Os damos nuestro veredicto sobre el derbi virtual más emocionante desde los tiempos de PlayStation 2.

PÁGINA 32 REPORTAJE

2015-2016 EL GRAN AÑO DEL ROL

El género del RPG nos va a dar grandes alegrías en los próximos meses, gracias a estos diamantes en bruto.

Suscríbete a tu revista favorita en http://bit.ly/T7NRoz STORE axel springer






PÁGINA 40 REPORTAJE

10 RECOPILATORIOS

PARA PONERTE AL DÍA CON ALGUNAS SAGAS

Recopilamos algunos de los mejores packs para revivir sagas recientes de éxito en su totalidad.

PÁGINA 58 NOVEDAD



SUPER MARIO MAKER

El fontanero más famoso celebra su trigésimo aniversario invitándonos a crear nuevos mundos.

PÁGINA 94 PREESTRENO

ASSASSINS CREED SYNDICATE

Asesinos y templarios viajan al Londres del siglo XIX.

PÁGINA 78 REPORTAJE

TURBO EXPRESS

Repasamos la historia de esta portátil, que fue una pionera en la industria de los videojuegos.



¡HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL!



No olvides que también nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bajate la app iKiosk para tu iPad o entra en las webs es.zinio.com y www.kioskoymas.com







MIYAMOTO ES LA MADRE DE BOWSY

El test de embarazo ha dado positivo. Bueno, en realidad lo ha confesado el propio Miyamoto en un genial vídeo donde se ha lanzado a desmontar algunos de los mitos más célebres de Mario con motivo de su 30 Aniversario; ¿quién iba a imaginar que nuestro Premio Príncipe de Asturias llegaría a intimar hasta ese nivel con Bowser? También confirmó que *Super Mario Bros. 3* no fue más que una obra de teatro cuyos personajes representaban un papel. Tres décadas engañados...

JUGADORES, ESTO NO ES SERIO

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Las noticias más rocambolescas están ahora mismo ante ti: revelaciones marianas, chantajes en *League of Legends*, historiales de búsqueda inconfesables en tu PS4... El mes viene calentito para la rasca que hace.





LOS MÁS MALOTES DEL *"LOL"*

Si pensáis que no hay nadie más chungo que el ex niño de Aquí no hay quien viva, no conocéis a la banda de jugadores coreanos de *League of Legends* que se dedica a provocar a otros para que les difamen y así chantajearles con denunciarlos. Si a esto le unimos la expulsión de un youtuber llamado Dunkey de los servidores del juego por proferir repetidos insultos como "bastardo" contra otro usuario, se podría decir que algunos jugadores van "to burlaos".



EL PC DECLARA LA GUERRA A LAS CONSOLAS

Vamos a tener que cambiarnos el nombre a 'Hobby Computadoras'; por segundo año consecutivo, el mercado de videojuegos en ordenadores ha superado al de consolas, lo que significa que su crecimiento está siendo mucho más rápido, según el último estudio de Jon Peddie Research. Consoleros, vamos a tener que hacer algo para contraatacar a los peceros: ahorrar.

DEL ANIME AL INEM: EL ÚLTIMO COSPLAY

Para lo que me queda en el convento, me meto dentro... del traje de Kamen Rider Dark Kabuto o Jinete Enmascarado que eligió el malayo Sasori Kun para presentarse a la oficina en su último día de trabajo. Si te despiden, por lo menos ve "like a boss", y a ver si el tuyo tiene narices de impedirte hacer fotocopias a color.









LOS "SONYERS" JUEGAN CON UNA SOLA MANO

Los usuarios de PlayStation consumen más vídeos de contenido adulto desde su consola que la suma de los poseedores de Xbox y Wii, "por-no" ser más explícitos. Así lo revela el análisis de un famoso portal de vídeos de este tipo, que recibe un 51% de su tráfico desde PS3 y PS4, seguido de Xbox 360/One con un 39%, y un 10% de Wii y Wii U. Luego os quejaréis de que la consola se calienta.

La imagen

¡Habemus Presi! Tatsumi Kimishima es el nuevo Presidente de Nintendo

Se acabó el misterio. Nintendo ya tiene capitán y, aunque quizá le falte el carisma de Iwata, su amplísima experiencia en el sector financiero y su brillante gestión como presidente de The Pokémon Company y Nintendo of America durante los años de GameCube, lo convierten en el mejor candidato para tomar las riendas de la compañía. En solo unos días, ya ha reestructurado la cúpula directiva para afrontar el mayor reto de su carrera: devolver la grandeza a la Gran N. ¡Mucha suerte, presidente!

Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Quién gana el partido: PES 2016 o FIFA 16?



PES



Gustavo Acero
Colaborador de Hobby Consolas

PES recupera su vieja gloria

Más allá de licencias y aspectos gráficos, *Pro Evolution Soccer* siempre se ha caracterizado por ofrecer diversión pura, con un control asequible para los recién llegados pero también profundo para los jugadores veteranos. Tras varios años en la estacada, *PES 2016* me ha hecho recuperar las sensaciones de la época dorada que vivió la saga en PS2, y ha conseguido que vuelva a creer en un fútbol virtual en el que la mayor preocupación no es el nombre de los equipos, sino el de los de los amigos que vienen a mi casa a echar una pachanga.

FIFA



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

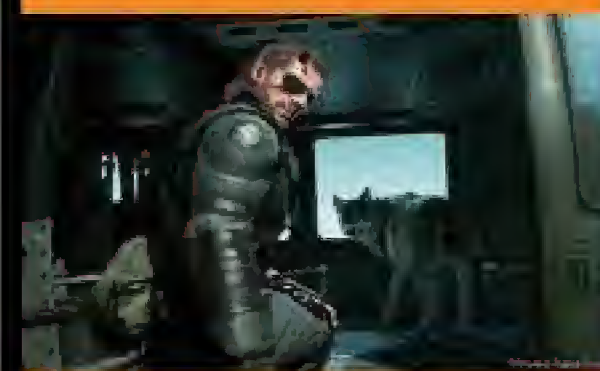
Por los pelos, pero FIFA aún gana

Vaya por delante que esta temporada en lo jugable, las dos sagas están en el campo de la excelencia, que diría el señor Burns. *PES*, tras siete años en el dique seco y uno de recuperación, vuelve a brillar y, a la vez, es cierto que *FIFA* se ha acomodado en su trono. No obstante, olvidando tendencias temporales y fijándonos sólo en lo que ofrecen en sí los dos juegos, la saga de EA aún se impone por el gran trabajo audiovisual y de opciones que presenta: estadios, iluminación, clima, estilo televisivo, comentaristas, modos... Son detalles, pero marcan la diferencia.

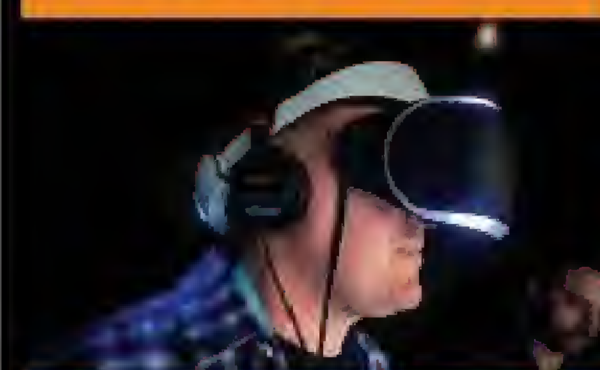
SUBEN



→ MARIO CUMPLE con *Super Mario Maker* superando el millón de niveles creados tras el aplauso de la crítica mundial. ¡Larga vida al rey del champiñón!



→ THE PHANTOM PAIN ya es el tercer juego mejor valorado de la generación, con una media global de 94, sólo superado por *GTA V* y *The Last of Us*.

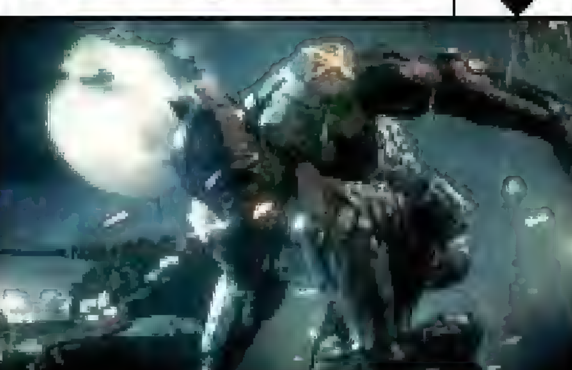


→ MADRID GAMES WEEK, la cita anual del sector con vosotros, crece en tamaño y contenido, con PlayStation VR (antes Morpheus) como invitada.



→ POKÉMON conquistará 2016 con *Pokkén Tournament* para Wii U, el prometedor *Pokémon GO* para móviles y su rumoreada 7ª generación.

BAJAN



→ ARKHAM KNIGHT es, ya definitivamente, el último Batman de Rocksteady, tras las falsas esperanzas surgidas a raíz de un huevo de pascua.



→ LA REBAJA DE PS4... sólo en Japón. Parece que el éxito en Occidente tiene un precio, pero el más alto comparativamente siempre nos toca a los mismos.



→ PERSONA 5 se retrasará medio año hasta verano de 2016 según Atlus en la Tokyo Game Show. ¡Por favor, que también "semos" Personas!



→ LEGO DIMENSIONS, cuyo lanzamiento en España está incomprensiblemente en el aire sin que Warner se pronuncie.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Tatsumi Kimishima
Presidente de Nintendo

“No cambiaré de estrategia. El reto ahora es identificar nuevos proyectos y alcanzar los beneficios deseados por Nintendo.”



Robbie Batch
Ex Presidente de la D. E. y D. en Microsoft

“Si te soy sincero, creo que algunos de los errores iniciales cometidos con Xbox One fueron previsibles y evitables.”



Phil Rogers
CEO de Square Enix Europa

“Los jugadores no quieren juegos inacabados. *Hitman* será un 'Triple A' pulido desde el día de lanzamiento.”

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



El sinfín de posibilidades de *Until Dawn* y sus macabras muertes. Por fin un juego me ha dado buenos sustos.
Para susto, la factura que le van a pasar a Mike en concepto de munición, que eso de no recargar la recortada ni una vez no puede salir gratis. Y a las muertes sólo les falta el remate final: la marioneta de Saw riéndose en nuestra cara.

***Mad Max*; el que ignore este gran juego por los análisis y lo enfrente a *MGS V* no merece llamarse gamer.**
Dudamos que nadie lo ignore, ¿pero qué es eso de *Mad Max*?

Que salga una remasterización de *God of War 3*.
Ahora falta que la remasterización de *GoW 4* llegue antes que la versión sin remasterizar.

Crear niveles imposibles en *Super Mario Maker*. Es mi venganza a los niveles difíciles que nos hizo sufrir Nintendo.
El rencor no es bueno: así empezó Miyamoto en sus años mozos y salió *The Lost Levels*.

La escena oculta de Quiet en la ducha en *MGS V*.
¡No estará tan oculta si ya la has visto! Menos mal que no acaba como la de Psicosis.

Imaginarme los Mola/No mola de esta edición y llegar a la conclusión de que el 90% serán de *MGS V*.
Pues mira, te has colado: sólo ha sido el 12,5%. Y ahora, por tu culpa, el 18,75%.

Que por fin la "new gen" haya arrancado y tengamos un buen puñado de juegazos.
A ver si la próxima arranca sin el freno de mano y con el depósito lleno, pero sin plomo.



Mola el tráiler de *Pokémon GO* y el hype que ha creado... pero no molará que el juego no sea como el tráiler.
La verdad es que el vídeo es una pasada, pero aplaudimos tu espíritu escéptico; los más crédulos ya empiezan a llevar la pulsera *Pokémon Go Plus* a juego con sus Power Balance: ¡hazte con todas! Con eso se Liga (Pokémon) fijo.

NO MOLA

Que Big Boss en *MGS V: The Phantom Pain* hable tan poco que dé hasta pena.
Es que se le ha comido la lengua el Phantom; tanto, que Kojima debería haber incluido un parche descargable... pero para taparle la boca además del ojo. Al menos, Big Boss ya ha marcado un hito: hablar menos que Link. Se rumorea que Kiefer Sutherland dobló sus frases mediante un audio del WhatsApp.



Que el próximo juego de tu saga favorita salga sólo en consolas de nueva generación.
Cuando ya sólo salgan para móviles, este mismo comentario irá en el apartado 'Mola'.

Comprarse el *AC: Unity* y que a la semana te digan que sacarán el *Syndicate* es en plan "80 pavos a la basura".
Tampoco te lo tomes así... Ey, ey, ey, espera: ¿¡que han anunciado otro!? Vamos a tener que empezar a leer la Hobby.

Que estéis todo el día comparando ventas de PS4/One.
Eso no es cierto. También las comparamos con las de Wii U.

Que *Rare Replay* sea exclusivo de Xbox One y no salga también en 360.
A los de vieja generación nos tratan como al abuelo Simpson.

El auge de los gameplays de mundo abierto en detrimento de la identidad narrativa de las viejas sagas.
Como lo expliques con esa perfección, lo de la identidad narrativa te lo encargarán a ti.

Que se esté rumoreando que la próxima generación de consolas será sólo digital.
Recemos una oración por el alma de Ouya. Y si llega ese día, que nadie la resucite.



Que el nuevo presidente de Nintendo, Tatsumi Kimishima, parezca un jefe de la Yakuza.
Cómo te pasas. Al menos, ahora *Yakuza 6* tiene más papeletas de llegar a NX. Y las cartas Hanafuda ya las trae marcadas de casa. De todas formas, no es que no sonría, es que sonríe al revés. A ver quién se atreve a criticarle un E3.

TU OPINIÓN CUENTA



Participa en nuestra página de Facebook: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Cuál es es el mejor Mario de la historia?

En pleno 30 "AniverMario", os hemos preguntado cuál es el plataformas definitivo de toda la saga... y ha habido sorpresas.

1 Super Mario World 35%



La verdad es que no esperábamos un resultado tan contundente, pero *Super Mario World* de SNES es para la mayoría de vosotros la cúspide creativa de la saga, seguido de su memorable salto a las 3D con *Super Mario 64*, que ha obtenido casi los mismos votos que el revolucionario *Super Mario Bros 3*. El siguiente es *Super Mario Galaxy*, otra joya de un icono con toda la vida por delante para seguir saltando muy alto.

2 Super Mario 64 ....19%
3 Super Mario Bros 3............18%
4 Super Mario Galaxy............10%



Juegos lanzados sin pulir

Devil's Third

La crítica internacional se ha despachado a gusto con la última creación de Tomonobu Itagaki para Wii U. La mayoría de medios destaca sus numerosos bugs, frame-rate inestable y gráficos anticuados, aunque algunos de vosotros confirmáis que no está tan mal como lo pintan, sobre todo en cuanto a opciones online. En cualquier caso, es evidente que Itagaki podría haberlo pulido tanto como la calva de su protagonista, aunque se defienda aduciendo que los analistas no han sabido jugarlo bien. Qué ídolo.



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



Eduardo Martínez González



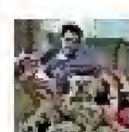
Marco Gómez Gómez

La pregunta tonta

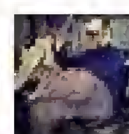
¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Qué otro uso le darías a las gafas de Realidad Virtual?

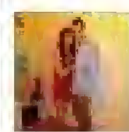




Aitor Zamorano
“Para dormir boca abajo sin miedo a asfixiarte.”



José María García Duque
“Para jugar a un juego en el que manejas a alguien que se sienta en un sofá a jugar.”



Manolín Ibáñez
“Grabarme en el váter y ponérselo a un amigo tras decirle: ¡mira qué juegazo!”

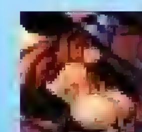


David Miles Serrano
“Para ir al gimnasio desde casa. No haré ejercicio pero al menos me alegro la vista.”

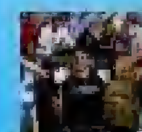


Antalazar Saru
“Para no ver a mi suegra.”

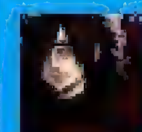
LO MEJOR DEL TIMELINE



master (HobbyConsolas.com)
“El último tráiler de *Uncharted 4* me parece genial; es justo lo que han de hacer, no mostrar nada más que dos gameplays hasta su salida.”



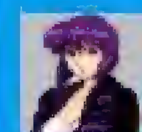
ivan206 (Web)
“Es cierto que *FIFA* está algo estancado pero también es verdad que supera claramente a *PES*. Con lo buena que fue esta franquicia.”



The Ninja (Web)
“Sobre el documental de BBC sobre *GTA*: yo sigo sin entender qué hace Rockstar publicando en Twitter en vez de estar en un juzgado.”



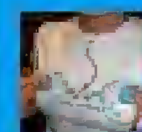
Cor (Web)
“Parece un tío resolutivo el Sr. Kimishima; lleva unos días en el cargo y ya se ha puesto manos a la obra. Todo sea por el bien de la Gran N.”



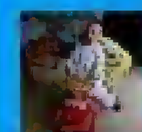
Luisen_Cibershock (Web)
“Parece que han usado los "restos" del *Skyrim* para *Fallout 4* y no volverán a pegar el petardazo gráfico hasta que saquen *Elder Scrolls VI*.”



Yingsheng (Web)
“El PC es superior a la consola en todos los aspectos. Retrocompatible con todos los juegos, sin cuota por jugar online, mayor calidad...”



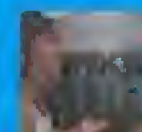
jose_cai (Web)
“Es normal que PS4 baje de precio en Japón al no estar teniendo las ventas deseadas, pero en Europa y EE.UU. siguen siendo excelentes.”



Fernando Ponce (Facebook)
“Más que los colores del *DualShock 4*, me gustaría que mejoraran la duración de la batería y los sticks que se desgastan y se agrietan.”



Irene Pérez-Chirinos (FB)
“Lo de *Kingdom Hearts 2.8* ya es un cachondeo, en serio. Venga remasterizaciones y el *Kingdom Hearts III* otros tantos años sin salir.”



Santi Barba González (FB)
“Retrasar *No Man's Sky* por Morpheus es una falta de respeto. Lleva dos años anunciado y nunca se mencionó esto. Que lo adapten luego.”



Adrián Álvarez Jiménez (FB)
“¿Dan lo que pedimos? Será que somos masocas y pedimos juegos cortos e incompletos con DLCs de escaso contenido a precio elevado.”

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo @manu_delcampo



Da gusto ver a grandes juegos -y grandes personajes- triunfando. Y, a la vez, no dejo de sorprenderme...

A quién seguir



Half-Life
Naughty Dog ha expresado su deseo de hacerse con la licencia de esta saga.



Nintendo Movies
Miyamoto admite que piensa en el cine como parte de su estrategia.



Fig
Nueva plataforma de crowdfunding creada por Tim Schaefer y Brian Fargo.

Tendencias

#MadridGW	Dogchild
HobbyIndustria	Forza6
#PSTalents	AssassinsFilm
Kimishima	PlayStationVR

Favoritos *de siempre*



Año: 1997
Compañía: Konami
Consola: Nintendo 64
Género: Fútbol
Puntuación HC: 97

ISS 64

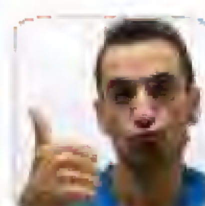
Y con él llegó el escándalo. Sí, *FIFA Soccer* fue una revolución como os dije el mes pasado, pero *ISS 64*, en su estreno en la flamante consola de Nintendo, no fue menos. Toda una "evolución". Aquellos jugadores enormes (y de nombres ridículos), con movimientos hiperfluidos capaces de hacer virguerías y regates imposibles. Una gozada, aunque el realismo no fuera su fuerte. ¿Os acordáis de mi reportaje jugando con Roberto Carlos?

Exitos



MariovsSolid@Ventas
Metal Gear V y *Super Mario Maker* están peleando por le número 1 en ventas tanto en Japón como en UK. En la 2ª semana de septiembre Mario le quitó el número 1 en Japón.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Qué gusto da ver a estos dos grandes iconos de los videojuegos, protagonizando dos grandes juegos, tan distintos entre sí y arrasando en ventas (y crítica). Y, por cierto, nuevo espaldarazo para Wii U... por parte del infalible fontanero.



PresupuestoWitcherIII@Adam_kicinski
El CEO de CD Projekt Red ha revelado que *The Witcher III* costó 72 millones de euros, incluyendo desarrollo, doblajes a 15 idiomas y marketing. 1500 personas han estado implicadas.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



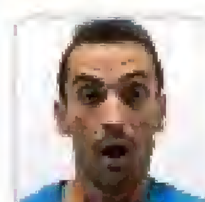
Y aún así, la compañía lleva unos beneficios de 50 millones de euros en 2015, gracias a los 6 millones de copias vendidas. Eso se llama invertir bien los recursos. Kicinski habla de "equipo que sabe cómo hacer juegos de forma eficiente".

WTF



records@Youtubers
El Youtuber PewDiePie ha conseguido 10 billones de visualizaciones en su canal. Actualmente tiene 39 millones de suscriptores. El Rubius cuenta con 13 millones.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

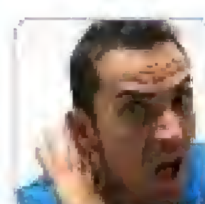


La importancia de los YouTubers sigue inalterada. Las cifras de visualizaciones son mareantes. Y aquí se acaba de lanzar un cómic con El Rubius como protagonista. Quien aún siga viendo esto como "fiebre" o "fenómeno" pasajero va listo...



PlayStation@YouPorn
Según un estudio de la web pornográfica YouPorn, PlayStation es la consola más usada para visitar webs de contenido sexual, más que Xbox y Wii juntas.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Que quede claro que las consolas suponen apenas un 1% dentro de los dispositivos usados con este fin. Lo cachondo del estudio son las "preferencias" por sistema: En PS se buscan mujeres maduras, en Xbox sexo lésbico y en Wii anime japonés.

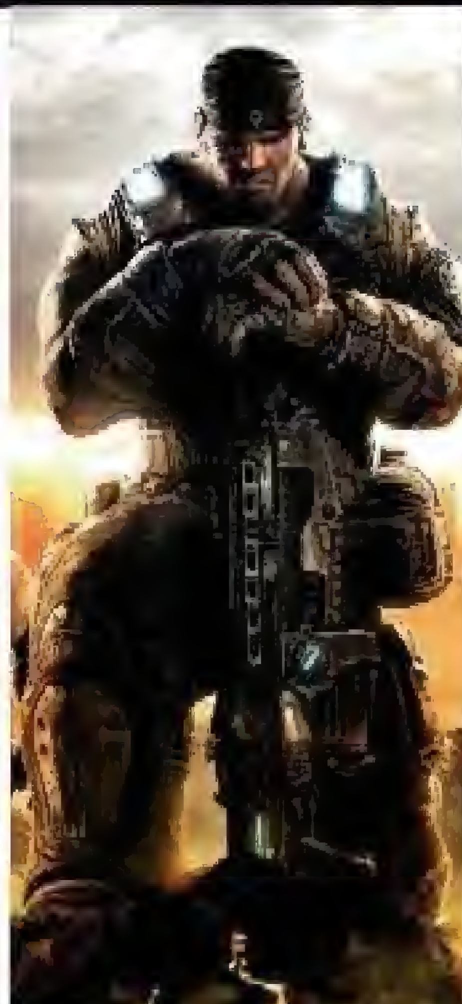
LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Grand Thef Auto V	PS3	6	2
2	Grand Thef Auto V	PS4	4	13
3	FIFA 15	PS3	5	6
4	Minecraft	PS3	-	1
5	Splatoon	Wii U	7	3
6	Until Dawn: Special Ed.	PS4	-	1
7	Tomodachi Life	3DS	8	4
8	Gears of War: Ultimate Ed.	One	-	1
9	Super Smash Bros.	3DS	-	1
10	Call of Duty: Black Ops 2	PS3	-	1





Until Dawn
Más que correcto debut del survival de Sony en un mes tan conservador que el primer puesto se lo ha llevado *GTA V*, pero la versión de PS3, por encima del eterno *FIFA 15 y Minecraft*. Y ojo a *Splatoon*, que ha remontado.

Gears of War
La *Ultimate Edition* ha entrado en octavo lugar con sólo unos días de cómputo, porque salió a finales de mes para One. El mes que viene, el "One" será Big Boss.

Por plataformas

PS3
1 Grand Thef Auto V
2 FIFA 15
3 Minecraft
4 Call of Duty: B. Ops 2
5 Far Cry 4 Limited Ed.

XBOX 360
1 Grand Theft Auto V
2 FIFA 15
3 Minecraft
4 Resident Evil 6
5 Far Cry 4 Limited Ed.

PS4
1 Grand Theft Auto 5
2 Until Dawn Special Ed.
3 Minecraft PS4 Edition
4 Until Dawn
5 Batman: Arkham K.

XBOX ONE
1 Gears of War: Ultimate
2 Rare Replay
3 Call of Duty: Ghosts
4 Grand Theft Auto V
5 Minecraft Xbox One Ed.

Wii U
1 Splatoon
2 Yoshi's Woolly World
3 Mario Party 10
4 Super Smash Bros
5 LEGO Jurassic World

3DS
1 Tomodachi Life
2 Super Smash Bros.
3 Mario Kart 7
4 Animal Crossing: NL
5 Pokémon Zafiro Alfa

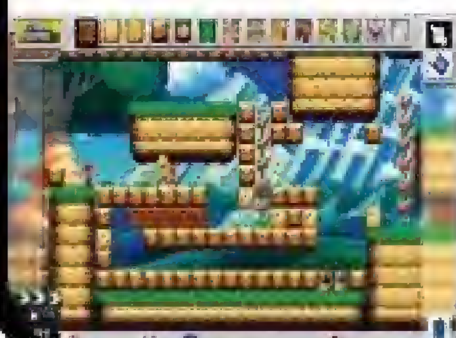
PS VITA
1 Minecraft PS Vita Ed.
2 LEGO Jurassic World
3 Need for Speed MW12
4 Call of Duty: B. Ops D.
5 FIFA 15: Legacy Ed

PC
1 Los Sims 4
2 Grand Theft Auto V
3 Diablo III: Reaper of S.
4 Diablo III
5 Surtido PC 2015

EN OTROS PAÍSES

En Japón
Del 7 al 13 de septiembre — Datos cedidos por Media Create

1. Super Mario Maker Wii U
2. Monster Hunter Diary: Poka Poka AV DX 3DS
3. MGS V: The Phantom Pain PS4
4. Dragon Quest VIII 3DS
5. Yo-kai Watch Busters 3DS
6. MGS V: The Phantom Pain PS3
7. Animal Crossing: Happy Home Designer 3DS
8. Splatoon Wii U
9. Minecraft PS Vita Edition PS Vita
10. Rhythm Heaven: The Best Plus 3DS



Super Mario Maker
Los editores están de moda, y el de Mario se ha estrenado arrasando en Japón con 180.000 unidades vendidas en su primera semana.

En EE.UU.
Del 1 al 31 de agosto — Datos cedidos por NPD

1. Madden NFL 16 PS4, Xbox One, 360, PS3
2. Minecraft 360, PS3, Xbox One, PS4
3. Gears of War: Ultimate Edition One
4. Grand Theft Auto V PS4, Xbox One, 360, PS3, PC
5. LEGO Jurassic World Todas
6. Rare Replay One
7. Until Dawn PS4
8. Call of Duty: B. Ops Combo Pack 360, PS3
9. Batman: Arkham Knight PS4, One
10. CoD: Advanced W. PS4, Xbox One, 360, PS3, PC



Madden NFL 16
En EE.UU. nadie puede con el fútbol americano, ni siquiera el poderoso *Minecraft*. La lista es de agosto, de ahí que *MGSV* sea un "phantasma".

En Reino Unido
Del 7 al 14 de septiembre — Datos cedidos por GFK

1. MGS V: The Phantom Pain PS4
2. Super Mario Maker Wii U
3. Mad Max PS4, One
4. Disney Infinity 3.0 PS4, PS3, 360, One, Wii U, PC
5. Until Dawn PS4
6. Gears of War: Ultimate Edition One
7. Grand Theft Auto V PS4, Xbox One, 360, PS3, PC
8. LEGO Jurassic World Todas
9. Minecraft Xbox Edition Xbox One
10. Minecraft PlayStation Edition PS4



Mad Max irrumpe con fuerza en tierras británicas convertido en uno de los mejores juegos basados en película, seguido de *Disney Infinity 3.0*.

La cifra

543.000.000 de juegos ha vendido Mario entre todas sus sagas en estos 30 años, según Vgchartz.





NUEVOS DATOS PS4 - VITA

Las novedades del Tokyo Game Show

Coincidiendo con el cierre de esta edición, la feria Tokyo Game Show ha abierto sus puertas, provocando un aluvión anuncios y sorpresas...

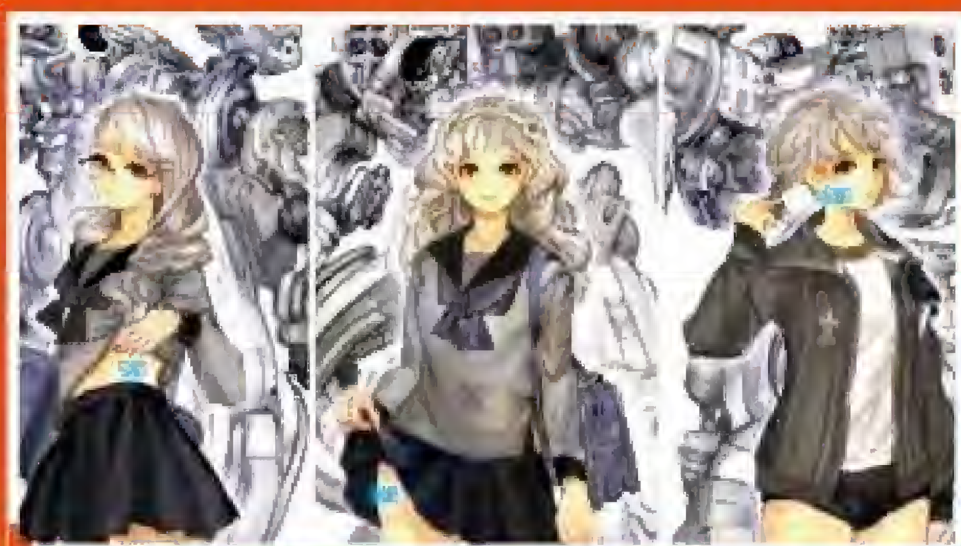
El pasado 17 de septiembre, la feria nipona del videojuego por excelencia, el Tokyo Game Show, abrió sus puertas con un incesante chorreo de sorpresas, nuevos títulos y confirmaciones para todas las plataformas... aunque a fecha de cierre, quien ha dado el campanazo ha sido PlayStation.

Sony celebró su propia conferencia previa a la feria, donde se confirmaron un montón de títulos para sus plataformas, muchos hasta entonces escondidos en la sombra. Un nuevo juego de lucha 1 vs 1 de One Piece (así como un nuevo *King of Fighters*), los remakes del primer *Yakuza* o *Gravity Rush* (junto a su secuela, también para PS4), o *Kingdom Hearts 2.8 HD Remix* para PS4 (que es la adaptación en HD del *KH* de 3DS) y más.

Vita tampoco se escapó de este torrente de anuncios, reafirmando su salud en Japón. Aparte de confirmarse nuevos colores para la portátil, también se anunciaron nuevos juegos, como el precioso remake de *Final Fantasy Adventure* (de GameBoy), donde brilló con luz propia el anuncio, *Dragon Quest Builders* o el bellísimo *13 Sentinels: Aegis Rim*, entre otros.

Por la parte de hardware, también se ha confirmado el nombre definitivo de Project Morpheus, que pasa a ser PlayStation VR, así como nuevas tapas de colores (la pieza de plástico que protege el disco duro) para personalizar nuestra PS4, nuevos mandos...

ALGUNOS DE LOS ANUNCIOS CLAVE DEL TGS



SENTINEL 13. Es lo nuevo de Vanillaware, un precioso título para PS4 y Vita que fusionará estudiantes con Mechas en un desarrollo 2D francamente vistoso.

BLOODBORNE. Se confirmó el DLC "Antiguos Cazadores", que llegará el 24 de noviembre (por 14,99 €), así como una reedición del juego más el DLC (¿será solo para Japón?).





GRAVITY RUSH 1 Y 2. Uno de los mejores juegos de Vita ya tiene nueva vida en PS4, gracias al remaster del primero y su secuela, ambos confirmados para 2016.

Tapas de disco duro

En Japón, Sony va a empezar a dar "caña" a uno de los accesorios que más demanda la gente: tapas de disco duro intercambiables. En el pasado, lanzó varias con serigrafías; estas nuevas son como la original, pero en una variada gama de vivos colores. Cada una costará 2500 yenes (unos 19 €).



PlayStation VR

Sony ya ha puesto nombre definitivo a su "Project Morpheus", que finalmente se llamará PlayStation VR. En la feria TGS se han podido probar algunas nuevas demos, como Kitchen de Capcom, considerada una de las mejores demos del visor.

"Nuevos" Dual Shock 4

Mejor dicho, nuevos colores para el mando, porque su funcionalidad sigue siendo la misma. Durante la conferencia, PlayStation ha anunciado que próximamente llegarán a las tiendas niponas cuatro nuevos colores: dorado, plateado, transparente y una nueva variante de negro. A Europa, por el momento, solo van a llegar los dos primeros...

Dada su delicada situación en Japón, Sony ha querido dar un golpe en la mesa con una importante batería de anuncios para sus dos plataformas, pero muy especialmente PS4. La consola de sobremesa recibirá importantes títulos de factura nipona, como estos...



KING OF FIGHTERS XIV. Tras un tiempo en la sombra, Playmore ha confirmado una nueva entrega de su longeva serie de lucha, que regresará con su estética 3D para PS4.

KINGDOM HEARTS 2.8 HD REMIX. Saldrá en PS4 y adaptará algunos de los contenidos de la serie que quedaban sin remasterizar, como *Kingdom Hearts Dream Drop Distance* (3DS).





YAKUZA KIWAMI. Es el remake para PS4 del primer Yakuza (con nuevo contenido). Además, se confirmó Yakuza 6 para 2016. ¿Y de *Shemue 1 & 2 HD* qué, eh? Pues nada por ahora...

MERCENARIOS y cuerpos especiales se enfrentarán en famosas zonas de *Resident Evil*.

PRIMEROS DATOS PS4 - PC

Acción online con sabor zombi

En la reciente feria Tokyo Game Show, Capcom ha presentado *Umbrella Corps*, un nuevo shooter online en tercera persona

¿Recordáis que hace unos meses hablamos de que Capcom iba a centrar parte de su estrategia en el desarrollo de juegos solo digitales? Pues bien, en la reciente feria Tokyo Game Show ha presentado uno de esos proyectos hasta ahora no anunciados. Se trata de *Umbrella Corps*, un shooter en tercera persona orientado al juego online que se lanzará para PS4 y PC a principios de 2016 (a un precio de 29,99 €), que ha sido desarrollado con el motor Unity. Apostará por un enfoque de la acción muy ágil y frenético, en entornos no muy grandes y, lo más interesante de todo, inspirados en el universo *Resident Evil* (¿hemos oído la comisaría de *RE2*?).

La "excusa" para que el juego tenga razón de ser es que una nueva compañía bioquímica está llevando a cabo una serie de experimentos, en los que los cuerpos especiales se enfrentarán a un grupo de mercenarios, pero con un pequeño giro: en estas refriegas estarán presentes los zombis y otras mutaciones, que podrán ser utilizadas como escudo, para entorpercer al rival, etc.

Como decimos, el juego hará gala de un ritmo frenético, y ofrecerá modos para todos los gustos (incluida una vida por ronda, sin respawn), un control que permitirá incluso un sistema de coberturas (y disparo desde ellas) bastante preciso y completo, así como un armamento de lo más atractivo, con hachas capaces de partir cráneos en dos, un "zombie jammer" para repeler a los no muertos... Cuando menos curioso.

■ *UMBRELLA CORPS* APOSTARÁ POR LA ACCIÓN ONLINE MÁS RÁPIDA Y EN TERCERA PERSONA ■



EL SISTEMA de puntería permitirá usar parapetos y disparar de forma muy precisa desde ellos.



EN LOS MAPAS habrá zombis y mutantes, que podremos usar para incordiar al rival...



EL ARMAMENTO incluirá desde armas de fuego convencionales a locuras típicas de *Resident Evil*.

RESIDENT EVIL 20 20th ANNIVERSARY

2016, 20º ANIVERSARIO DE *RE*

El año que viene se cumplirán 20 años del lanzamiento del *Resident Evil* original en la primera PlayStation. Una oportunidad que Capcom no va a dejar pasar, tal y como han adelantado en la feria Tokyo Game Show, donde ya han presentado el logo oficial del evento y han dejado caer que habrá muy buenas noticias para los fans. De momento, 2016 arrancará con *Umbrella Corps* y la edición física de *RE HD Remaster* y *RE0* juntos en un disco...



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

PS Vita... ¿está muerta?

Soy de los tipos raros que piensan que Vita es una gran máquina, que me ha dado grandes horas de diversión y que aún me las sigue dando (aunque sea con "indies", algo que muchos argumentan como si fuera negativo).

Solo hace falta darse un paseo por redes sociales para ver que el "está muerta" es vox populi, aún teniendo juegos como *Minecraft*, con 100.000 copias vendidas, en parte por no tener más respaldo de Sony. Vale que desde *Tearaway* y *Killzone Mercenary* los "triple A" escasean, pero sigue habiendo grandiosos juegos.



13 SENTINELS: Aegis Rim es lo nuevo de Vanillaware y promete lucir así en Vita.

Este mes me he picado como un idiota con uno de los indies que ha regalado PS Plus, *Xeodrifter*. Un clon de *Metroid* (sí hombre, ese juego que Nintendo nos sigue negando) que me ha hecho más llevaderos los viajes en metro.

Y hay más. En Tokyo Game Show se ha visto que la portátil aún recibe amor. Sony ha anunciado una nueva batería de colores, Square Enix algunos juegos (*Dragon Quest Builders, FF Adventure*...), sin olvidar varios J-RPG, *Danganronpa V3, One Piece Burning Blood, Toukiden 2*... Pero el que me tiene loco es *13 Sentinels*, lo nuevo de Vanillaware. Muchos saldrán en PS4, pero por comodidad, los jugaré en Vita. Si eso es estar muerta, que se mueran todas.

CREADORES PS4 - XBOX ONE - PC

De un gran estudio al desarrollo indie

La industria del videojuego sigue en constante cambio y uno de ellos lo protagonizan los propios creadores, que cada vez más a menudo huyen del viejo modelo de los triple A para abrazar el desarrollo independiente.

De forma cada vez más frecuente, algunas de las caras y nombres importantes de la industria del videojuego abandonan su "acomodado" puesto en una gran compañía para lanzarse al desarrollo independiente. En los últimos tiempos hemos visto casos sonoros, como el de Keiji Inafune (ex-directivo de Capcom e ilustrador de *Mega Man*) o Michel Ancel (creeador de *Rayman* en Ubi, ahora co-fundador de Wild Sheep), e incluso alguno en términos poco amistosos, como el de Patrice Désilets (ex-director creativo de *Assassin's Creed* en Ubisoft). Pero no son los únicos.

Muchos lo hacen persiguiendo el sueño de desarrollar una idea propia, sin las obligaciones y el ritmo que impone una gran compañía, y sin tener que hacer concesiones o sacrificios en pos del éxito comercial. Otros, para explorar nuevas vías creativas o de narración, algunos para gozar de mayor libertad o, simplemente, porque quieren volver a hacer cosas pequeñas y desde ahí crecer.

Pero tanto unos como otros lo hacen, al fin y al cabo, para seguir creando experiencias, aunque sea bajo la etiqueta "indie". A continuación, echamos un vistazo a algunos de los casos más interesantes, repasando su historia pasada como sus actuales proyectos. No son todos los que están, ni están todos los que son, pero este pequeño repaso puede hacernos soñar con grandes títulos de grandes genios al frente de estudios "pequeños"... pero capaces de lo mejor.

David Goldfarb



ESTUDIO: THE OUTSIDER

Puede que su nombre no os diga nada, pero este escritor y diseñado de juego ha tenido que ver, y mucho, en títulos del calibre de *Mirror's Edge*, *Battlefield Bad Company 1* y *2*, *Battlefield 3*, *Killzone 2*... y otros.

¿POR QUÉ DEJÓ EA/DICE? Al terminar *Battlefield 3* en DICE se sintió quemado y constreñido por EA, hasta el punto de cambiar de humor. Sentía que había llegado el momento de cambiar, que necesitaba aires nuevos.

¿EN QUÉ ANDA AHORA? Junto con Benjamin Cousins, otro ex-compañero en EA, ha fundado el estudio The Outsiders, y actualmente se encuentran enfrascados en su primer juego, un RPG del que no ha trascendido nada... aún.

CADA VEZ ES MÁS FRECUENTE QUE CREADORES DE RENOMBRE FUNDEN SU PROPIO ESTUDIO

Keiji Inafune



ESTUDIO: COMCEPT

Una de las voces más críticas de la industria japonesa, de la que ha dicho que está muerta, fue también ilustrador de *Mega Man*, diseñador gráfico y productor de un montón de juegos míticos de Capcom, como *Dead Rising* u *Onimusha* .

¿POR QUÉ DEJÓ CAPCOM? Como otros muchos creativos y directivos, y según sus propias palabras, "estaba harto", llegando incluso a afirmar que odiaba su trabajo en Capcom. ¿Qué mejor razón para dejar un trabajo?.

¿EN QUÉ ANDA AHORA? Después de salir de Capcom creó su propia compañía, Comcept, un nuevo estudio que actualmente tiene dos proyectos en marcha. Por un lado está *Mighty nº 9*, conocido como el clon "puesto al día" de *Mega Man* (que ha sufrido un ligero retraso y no lo veremos hasta 2016) y *ReCore*, un título exclusivo de Xbox One, desarrollado junto a Armature Studios.

¿CÓMO HA FINANCIADO SU JUEGO? Keiji Inafune fue uno de los "primeros" grandes nombres en acudir a Kickstarter para financiar su primer proyecto, *Mighty nº 9*. El caso de *ReCore* es distinto, ya que Microsoft es el editor y el juego será exclusivo de XO.



MIGHTY Nº9 es un juego de acción 2D y scroll lateral que remite directamente a otra obra de Inafune, *Mega Man*.



RECORE se presentó en el pasado E3, y promete ser una interesante exclusiva para Xbox One. Saldrá en 2016.

Cliff Blezinski



ESTUDIO: BOSS KEY PRODUCTIONS

Mundialmente conocido por su simpatía y sus bromas, "Cliffy B", como se le conoció hace unos años, ha sido, además, el alma mater tras los primeros *Gears of War*.

¿POR QUÉ DEJÓ EPIC GAMES? Cliff solo tiene palabras de halago para Epic Games, tanto por su forma de trabajar, como por la gente, como los proyectos. Pero sentía que debía pasar al siguiente y nivel, y por eso decidió irse...

¿EN QUÉ ANDA AHORA? Fundó Boss Key Productions y su primer juego será publicado por Nexon. Se trata de un shooter subjetivo Free To Play, orientado al juego online por equipos y desarrollado en Unreal Engine 4.



LAWBREAKERS será un shooter online gratuito, que pinta fabulosamente bien...

Ken Levine



ESTUDIO: AÚN SIN NOMBRE

Uno de los directores creativos que más ha revolucionado la narración en un videojuego, tiene en su haber títulos del calibre de *Bioshock, Shock System 2*...

¿POR QUÉ DEJÓ IRRATIONAL? Tras 17 años al frente del estudio, más su trabajo previo en, por ejemplo, *Thief*, sintió que su pasión había cambiado, que sentía que debía hacer otro tipo de juego, para lo que requería un estudio y una estructura más plana y pequeña.

¿EN QUÉ ANDA AHORA? Tras cerrar Irrational Games en febrero de 2014, sigue trabajando para 2K, aunque aún no se ha desvelado el nombre del nuevo estudio ni el título y género del nuevo proyecto, aunque sí avisó que la narrativa y la rejugabilidad serán el eje.

DESARROLLAR IDEAS PROPIAS O HUIR DE PRESIONES COMERCIALES SON LOS MOTIVOS MÁS COMENTADOS

David Jaffe



ESTUDIO: THE BARTLET JONES

Un "culo inquieto" que tras abandonar SCEA (donde dejó *Twisted Metal Black* y el primer *God of War*) fundó su primer estudio "indie", y ya va por el segundo...

¿POR QUÉ SE FUE DE SCEA Y EAT SLEEP PLAY? David Jaffe nunca desveló las razones por las que se fue de Sony para fundar Eat Sleep Play, pero de este último salió por discrepancias creativas con otros miembros.

¿EN QUÉ ANDA AHORA? Su nuevo estudio se llama The Bartlet Jones Supernatural Detective Agency y su primer juego es *Drawn to Death*, un shooter en tercera persona free to play que llegará en exclusiva a PS4.



DRAWN TO DEATH destacará por su estética de dibujo a mano (y por ser un shooter F2P).

Patrice Désilets

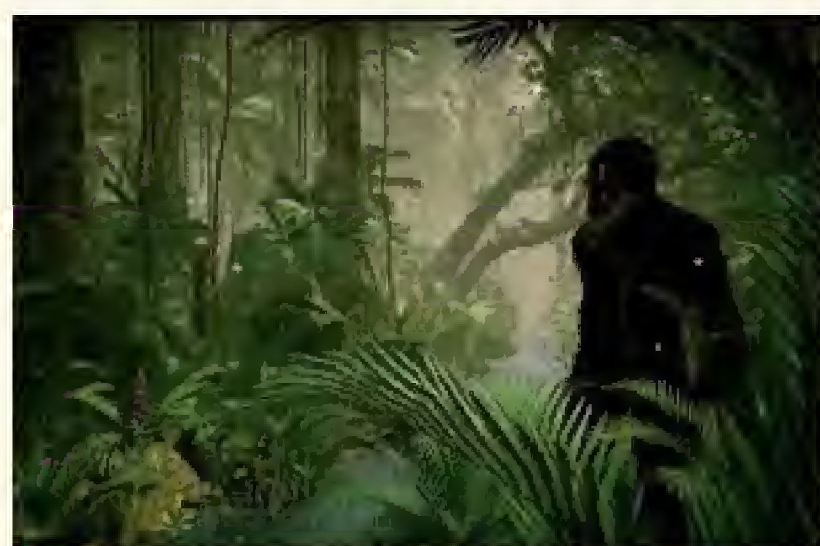


ESTUDIO: PANACHE DIGITAL GAMES

Fue una de las mentes creativas de los primeros *Assassin's Creed* que, tras una turbulenta relación con Ubisoft, acabó siendo despedido de la compañía gala.

¿POR QUE SE LE ECHARON DE UBISOFT? Désilets salió de Ubisoft para trabajar en THQ, donde comenzó a trabar en 1666. Al quebrar THQ, vendieron la IP a Ubi, quien al tiempo canceló el proyecto y le despidió.

¿EN QUÉ ANDA AHORA? Aparte de batallas legales por la IP 1666, creó el estudio Panache Digital Games y su primer proyecto se llama *Ancestors: The Humankind Odyssey*, una nueva aventura con tintes históricos.



ANCESTORS nos invitará a vivir algunos momentos clave en la historia de la humanidad.



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Destiny 2... o casi

Si recordáis mis apuestas del año pasado, *Destiny* fue uno de los juegos que más me gustó (pese a que no cumpliera todas las expectativas). Un año después, el juego de Bungie y Activision no ha parado de crecer -se han lanzado *La Profunda Oscuridad, la Casa de los Lobos* y *Destiny El Rey de los Poseídos*- y de ir puliendo algunos elementos.



EL REY DE LOS POSEÍDOS convierte a *Destiny* en un juego aún mejor.

El sistema de niveles, por fin, ha abandonado las dichosas motas de luz, y ya se parece más a lo que podemos encontrar en otros juegos de rol. Ahora el criptarca ha dejado de "trolear" a los jugadores en la Torre con sus recompensas inútiles y también es más fácil conseguir "loot". Se han añadido modos multijugador en el Crisol, asaltos, cooperativos en el Presidio de los Ancianos. Por no hablar de multitud de objetos, carcasas para el espectro, artefactos y armas exóticas...

Lo único que le faltaba era darle más entidad a los personajes, y con la historia de *El Rey de los Poseídos*, esto queda solventado. Se podría decir que *Destiny* es un juego diferente (en la versión original hasta han cambiado las voces del espectro). Un juego mejor y con mucha vida por delante. Bungie empieza a demostrar qué era lo que había planeado desde un principio, aunque nos haga "pasar por caja" para disfrutar de la experiencia *Destiny* al completo.

NUEVOS DATOS PLAYSTATION 4 - XBOX ONE - PC - PLAYSTATION 3 - XBOX 360

Un Online Heaven para todos los jugadores

El Tokyo Game Show nos ha dejado un aluvión de datos sobre *Metal Gear Online*, la vertiente multijugador del fantástico *MGS V: The Phantom Pain*.

Después del chasco que supuso el retraso, Konami por fin ha revelado nuevos detalles sobre *Metal Gear Online*, acompañados de toda una galería de imágenes y un espectacular tráiler. El multijugador de *The Phantom Pain* divide a los jugadores en dos equipos: Solid y Liquid, y se lanzará con tres modos de juego: Bounty hunter, Cloak and Dagger y Comm Control. En el primero nuestra misión es reducir el número de tickets enemigos, algo que conseguimos eliminando o "fultoneando" a los jugadores del equipo contrario. El segundo es una especie de 'captura la bandera': los atacantes deben encontrar un disco con información confidencial y descargar los datos en el punto de evacuación; sin embargo, si nos eliminan en este modo no podremos volver a la partida hasta la siguiente ronda. Por su parte, Comm Control nos invita a tomar el control de los enlaces de comunicaciones que encontraremos repartidos por el mapa y, cuando la cuenta atrás llegue a 0, el equipo que mayor número tenga en posesión ganará la partida. Cada equipo tiene, además, la posibilidad de contar con un héroe especial en sus filas, como Venom Snake u Ocelot. Y si sorprendemos a los enemigos por detrás, podemos interrogarlos para descubrir la posición de sus aliados. *Metal Gear Online* llegará a consolas de forma gratuita el día 6 de octubre, mientras que a PC lo hará en algún momento de enero de 2016. ✶

EN TOTAL, *METAL GEAR ONLINE* SOPORTA HASTA 16 JUGADORES

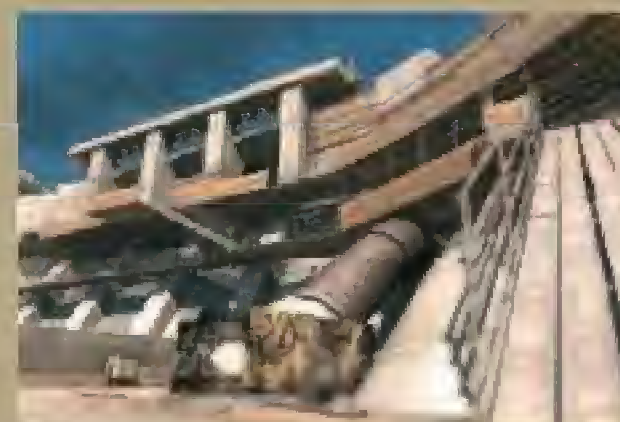
MAPAS



AMBER STATION. Se trata de una refinería de gas en África, con una estructura dividida en varios niveles



BLACK SITE. El Campamento Omega de *Ground Zeroes* vuelve convertido en escenario multijugador.

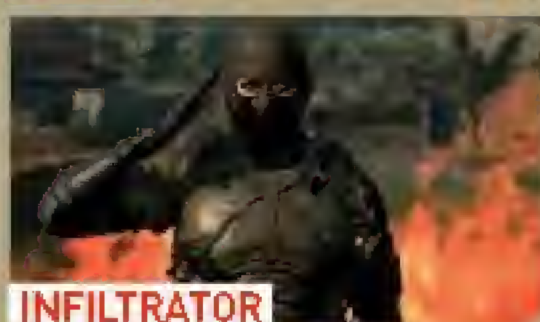


GRAY RAMPART. Un río divide el escenario en dos, y podemos usar la presa para cruzarlo.

CLASES

En *MGO*, podemos elegir entre tres clases: el Scout está pensado para jugadores novatos, y es perfecto para reconocer el terreno y realizar ataques a larga distancia. El Enforcer es para aquellos que prefieren la fuerza bruta de las ametralladoras pesadas y los lanzamisiles, sin importarles el descenso en movilidad que suponen. El Enforcer es para jugadores veteranos, y está orientado a un estilo de juego sigiloso en el que priman la velocidad, la agilidad y el uso de técnicas CQC.

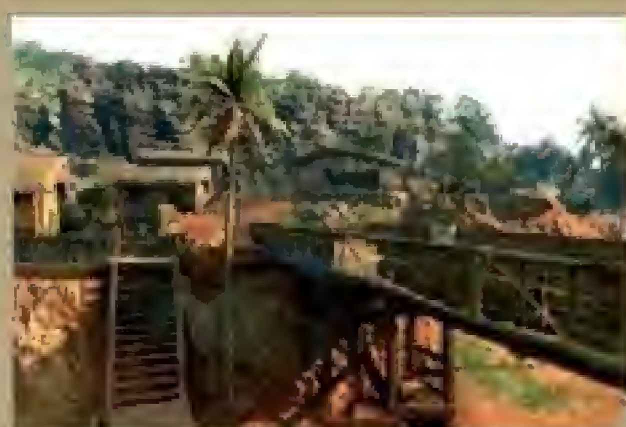

SCOUT


INFILTRATOR


ENFORCER


HAY GRAN VARIEDAD de armas, trajes e ítems, muchos de ellos exclusivos de la vertiente multijugador.


EL FULTON es también un ítem fundamental en *MGO*, aunque usarlo de forma efectiva es mucho más complicado...


JADE FOREST. Una aldea abandonada y la selva africana protagonizan este escenario.


RED FORTRESS. La altura nos da ventaja en esta base afgana, situada en lo más alto de una colina.



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

El plan B de los DLC

Otra vez estamos a las puertas de un *Assassin's Creed* y otra vez se presenta el catálogo de DLCs antes incluso de que llegue el juego. Muchos fans están cansados de que Ubi no aprenda la lección. Supongo que, si siguen actuando así, será porque les renta. Dame pan y dime tonto, que suele decirse.

Hay un aspecto curioso de los DLCs de *Assassin's*: sus planteamientos suelen llamarme más la atención que los del juego principal. Un tiránico George Washington o el temible Jack el Destripador son muy atractivos. ¿Por qué no se animan a meter esos incentivos de una vez en el propio juego? Por ejemplo, que esas campañas se desbloqueen al acabar la principal. De acuerdo, no ganarían taaaanto dinero, pero estoy seguro de que contentarían a muchos usuarios. ¿Quién sabe? A lo mejor vuelven a traer al redil a algunos de los desencantados que ahora reniegan...


CUAL JACK EL DESTRIPADOR, Ubi sigue "troceando" sin necesidad su obra.

Parece difícil "recular", pero sería una magnífica mano tendida hacia un público que, de seguir así, puede acabar dando la espalda de forma masiva. No nos engañemos: los *Assassin's* siguen ofreciendo un material espectacular. Solo falta que se animen a ofrecerlo como los usuarios merecen y ellos sabrán apreciarlo. Ya que no han renunciado a lo de lanzar una entrega cada año, que por lo menos luzca...

Carrefour

En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas





Compra FIFA 16 para PS4 en Carrefour y participa en la LIGA NACIONAL PLAYSTATION/ CARREFOUR para conseguir fantásticos premios.

FIFA 16 PS4, PS3, XBOX ONE o XBOX 360

59,90€
La unidad
(Disponible para PC por 44,90€)

Consulta condiciones en www.carrefour.es





Pack consola XBOX ONE 500 GB + mando inalámbrico + FIFA 16

369€

Oferta válida hasta el 08/10



Pack consola PS4 1 TB + DualShock 4 + FIFA 16

399€



Pack consola PS4 500 GB + 2 DualShock 4 + PES 2016

399€



PES 2016 PS4 o XBOX ONE

54,90€
La unidad
(Disponible para PS3 y XBOX 360 por 44,90€)

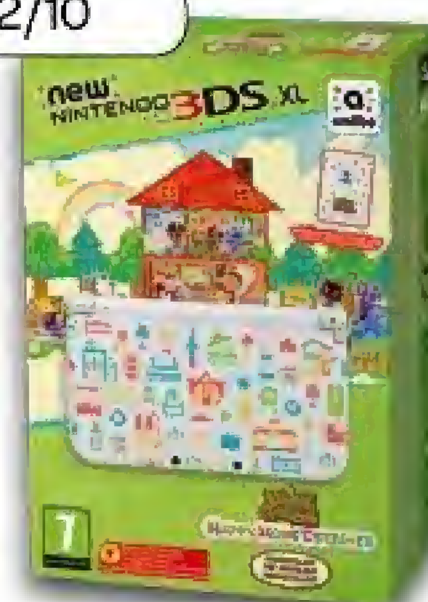
Lanzamiento el 02/10



Animal Crossing Happy Home Designer 3DS + tarjeta Amiibo + lector/escritor NFC

44,90€

(Disponible sin lector/escritor NFC 34,90€. Precio lector escritor NFC suelto 19,90€)



Pack consola New 3DS XL ed. Especial Limitada + Animal Crossing Happy Home Designer

229€

(Disponible consola New 3DS por 199€)



Sobre 3 tarjetas Amiibo Animal Crossing

3,90€



Pack de inicio Skylanders Superchargers Wii, Wii U, PS3 o XBOX 360

59,90€

(Disponible para PS4 y XBOX ONE por 64,90€. Disponible para 3DS por 49,90€)



Figuras Skylanders Superchargers

11,90€

La unidad



Vehículos Skylanders Superchargers

14,90€

La unidad



Super Mario Maker Wii U + Artbook

39,90€



Destiny: El rey de los poseídos PS4 o XBOX ONE

59,90€

La unidad

(También disponible para PS3 y XBOX 360)

A la venta el 29/09



NBA 2K16 PS4 o XBOX ONE

59,90€

La unidad

(También disponible para PS3 y XBOX 360 por 42,90€)

A la venta el 07/10



Uncharted: The Nathan Drake collection PS4

59,90€

Compra ahora en nuestra tienda Online



por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ Wii U ■ Acción ■ Bandai Namco ■ Lanzamiento: sin fecha (Japón)

ACCIÓN Y "SAQUEOS" PARA CUATRO

LOST REAVERS

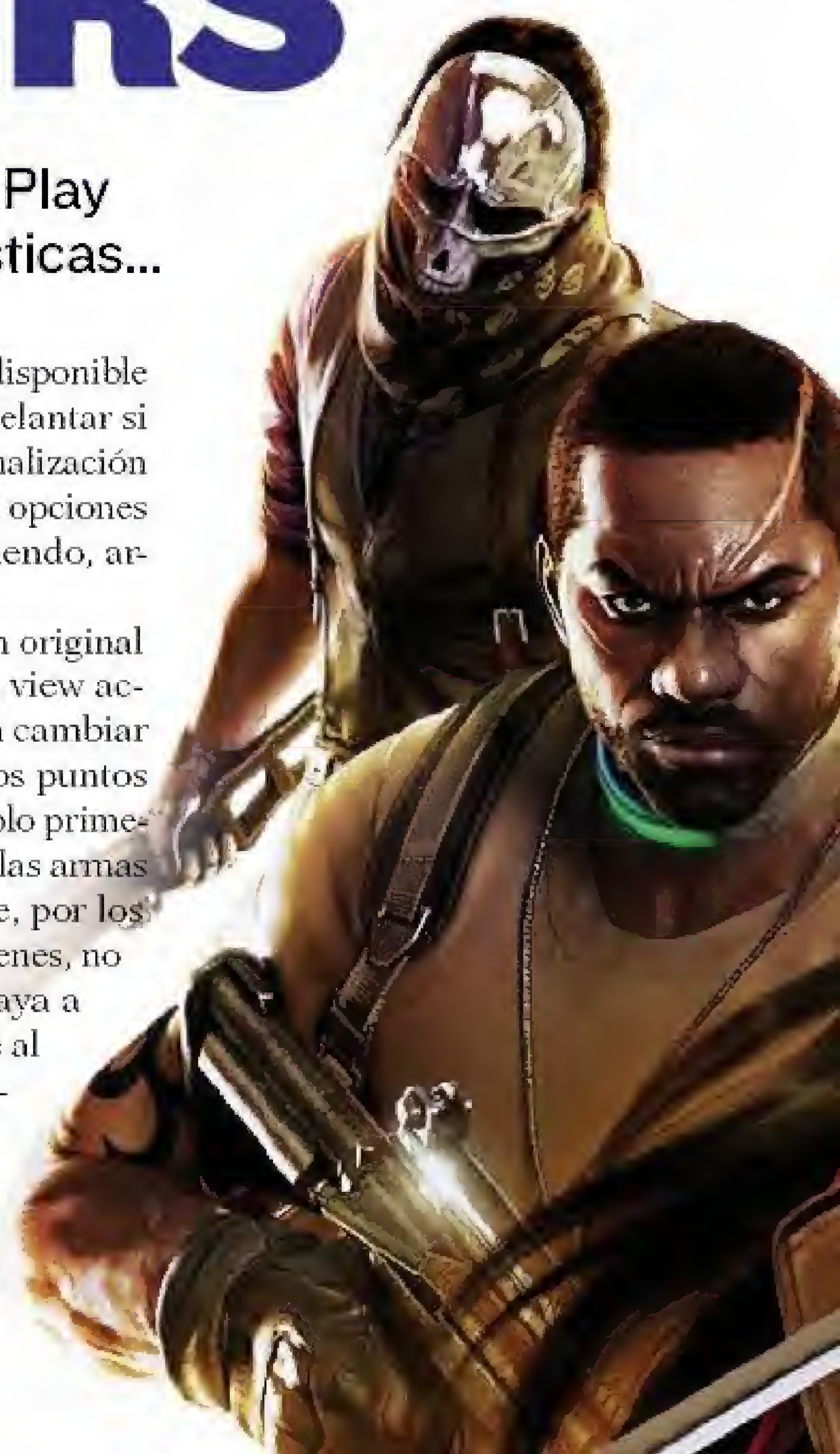
El misterioso "Project Treasure" de Bandai Namco, un Free to Play para Wii U, ya tiene nombre y ha desvelado algunas características...

■ **A PRINCIPIO DE ESTE AÑO, BANDAI NAMCO** anunció que trabajaba en un nuevo juego, con nombre en clave "Project Treasure", del que por fin se ha desvelado que se trata de un Free 2 Play (o juego gratuito) para Wii U. La idea sobre la que girará es muy sencilla: debemos recuperar unas misteriosas reliquias escondidas en todo tipo de lugares, desde ruinas ancestrales como las pirámides de Egipto a futuristas y tecnológicos edificios.

En la práctica, será un juego de acción online que beberá de diversos juegos, como *Monster Hunter* (nos faltarán los enfrentamientos contra enormes y poderosas enormes criaturas) o *Army of Two*, en el sentido de que la cooperación con otros jugadores será fundamental. Este último aspecto será crucial en todo tipo de ocasiones, como por ejemplo al recoger un artefacto, ya que el portador se moverá más lento, teniendo que protegerle el resto de compañeros. Tampoco faltarán acciones como sanar a los aliados cuando caigan a manos de los enemigos.

→ **EL GRUPO PARA AFRONTAR LAS MISIONES** estará compuesto por cuatro personajes, cada uno con un equipo distinto: Sayuri (katana y uzi), Dwayne (rifle y una especie de lanza), Victoria (2 pistolas) y ShadowStalker (machete curvo y escopeta). El juego, que próximamente entrará en fase beta, también contará con micropagos, aunque al no estar disponible todavía, no podemos adelantar si se centrarán en la personalización de los personajes (habrá opciones para cambiarlos de atuendo, armas, etc.).

También planteará un original sistema llamado "multi view action", que nos permitirá cambiar la cámara entre distintos puntos de vista, como,por ejemplo primera persona para utilizar las armas de fuego. Técnicamente, por los primeros trailers e imágenes, no parece un juego que vaya a exprimir Wii U, aunque al menos *sí* parece una propuesta distinta y divertida dentro de su catálogo. Veremos si llega a Occidente...





EL SISTEMA "MULTI-VISTA" nos permitirá cambiar entre varias perspectivas, como primera persona para disparar.



TRAMPAS, MECANISMOS... para llegar a las reliquias también tendremos que interactuar con el entorno.



CO-OP PARA CUATRO

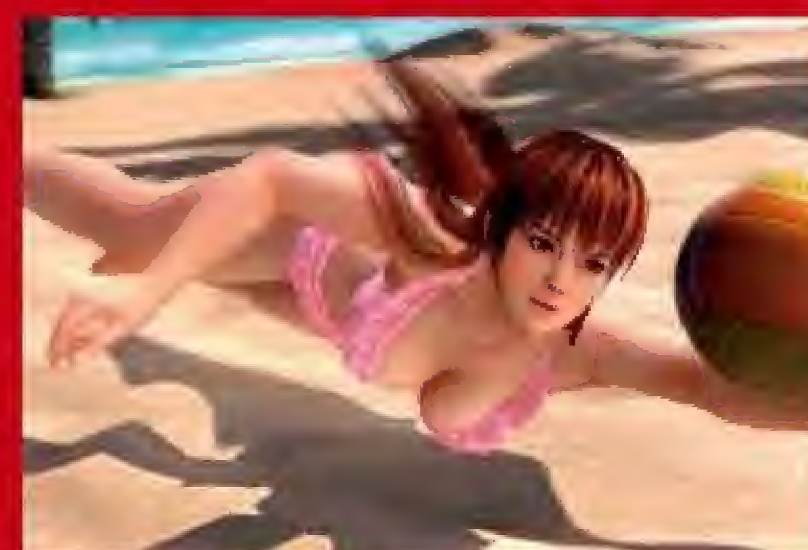
Lost Reavers no es el único juego cooperativo con modo online para 4 de Wii U. *Monster Hunter 3 Ultimate* abrió la veda, y otros como *Mass Effect 3* o *Transformers Rise of the Dark Spark* le siguieron. En la fómula Free 2 Play otros también han probado suerte, como *Tank! Tank! Tank!*, que comenzó siendo un juego de pago y luego acogió este modelo. Eso sí, de todos los mencionados, solo *Lost Reavers* ha tenido una fase beta en Japón...



ÚLTIMA HORA aquí Tokio



→¡Titánicos saludos! Por aquí, Tecmo Koei ya ha desvelado los primeros detalles del juego de "Ataque a los Titanes", que saldrá en PS4, PS3 y Vita. Será un juego de acción con toques estratégicos, en amplias zonas abiertas, con sistema de combate que nos permitirá dañar las extremidades de los titanes...



→*Dead or Alive Xtreme 3* podría quedarse en Asia... El recientemente anunciado *DOAX3*, la nueva entrega de la subsaga playera y con minijuegos con las luchadoras de *DOA*, está actualmente en desarrollo para PS4 y Vita. Cada versión contará con contenido distinto, aunque ambas podrían quedarse en Japón y Asia si no hay demanda...

→Un nuevo enfoque con *Monster Hunter Stories*. 3DS va a recibir una nueva entrada en el universo *Monster Hunter*, una que se alejará de las cacerías de acción. Y es que *Stories* será un juego de rol con combates por turnos y, aunque muchos elementos de la saga estarán presentes, lo harán con un pequeño giro hacia el mencionado género.



aquíTokio

ÚLTIMA HORA



→*Pokémon Go*, monstruos de bolsillo en IOS y Android. The Pokémon Company ha confirmado el lanzamiento de *Pokémon Go* para dispositivos IOs y Android. Será un juego de Pokémon que aprovechará la geolocalización de nuestro teléfono para cazar a los Pokémon. Y Nintendo lanzará Go Plus, un accesorio que nos alertará de notificaciones y más.



→Grandes cambios en los combates de *FFVII Remake*. El productor del remake de *Final Fantasy VII*, Yoshinori Kitase, ha confirmado que la línea visual ya está decidida y que en los tiempos actuales, quizá el sistema de combate del original podría no funcionar. Actualmente están en fase de ensayo y error, probando nuevas opciones para intentar sorprender a los jugadores.

→Las aventuras de juzgado siguen en *Ace Attorney 6*. Capcom ha confirmado que ya tiene la sexta entrega de su serie de aventuras e intrigas *Ace Attorney* al 30% de desarrollo. Se ambientará en un país extraño, no en Japón, y contará con algunos sistemas nuevos, como un espejo de agua que revelará pistas de texto e imágenes sobre el caso a resolver.



El blog de Kagotani

Until Dawn, o la tijera mal entendida

Me gustan mucho las pelis de Blomkamp porque me transportan a una ciencia ficción y un diseño de mechas que no disfruto desde la época dorada del anime. Tras ver "District 9" y "Elysium", esperaba ir a ver "Chappie", pero algo ha pasado que me ha hecho repensarlo y pasar de una peli que ni quiero alquilar.



Como padres del diseño de mechas y de la visión apocalíptica del futuro en los anime, los nipones apreciamos los films de Blomkamp, pero muchos se horrorizaron al descubrir que "Chappie" había sido "rebajada" para tener la calificación +13 antes de su estreno. Sony quería que fuera una peli que incluso los niños disfrutaran y ha metido la tijera (sin que Blomkamp lo sepa) para mermar la violencia.

Así que esperaré hasta que pueda conseguir la película en el extranjero. No es raro que un país tenga guías específicas a la hora de tratar la violencia o contenidos considerados inapropiados. Para eso están las leyes, regulaciones y calificaciones por edad. Las compañías quieren vender cada contenido al mayor número de clientes potenciales. Para eso lo mejor es hacer, en el caso de los juegos, un título acorde al público al que te diriges. Si tienes que distribuir un juego violento, quizá la compañía quiera alterarlo para obtener una calificación menos restrictiva. Lo hemos visto en el pasado. Sangre verde, enemigos que son robots... Los jugadores japoneses a menudo tienen versiones de juegos que llamamos "incompletas", sin todo lo del original. Ha sido el caso de la motosierra en *Gears of War*, *The Evil Within* vendiendo su violencia vía DLC o el más cercano *MGSV*, sin dos escenas.

« CUANDO UNTIL DAWN SE PUSO A LA VENTA, LOS JAPONESES NO TARDARON EN MOSTRAR SU DISCONFORMIDAD »

Pero el asunto es que cuando decides hacer este tipo de cambios para obtener una mejor calificación o no ir contra la ley, debes hacerlo a conciencia, de forma que safisfaga al jugador que va a dejarse el dinero en tu producto. Así, cuando *Until Dawn* se puso a la venta, los jugadores japoneses no tardaron mucho en mostrar su disconformidad y aconsejar a otros que no lo compraran. Se clasificó como "Z" (+18) y se puso a la venta por 7000 yenes (un precio muy superior al habitual de los juegos occidentales, más baratos aquí para resultar más atractivos). Y a pesar de su clasificación Z, también se alteró su violencia: una pantalla negra no nos deja ver los momentos crudos, pero sí escuchar el sonido.

Muchos tomaron esto como un gesto amateur que no estaba bien para un juego tan caro. No se hizo un esfuerzo por ofrecer la escena desde otra perspectiva u otro cambio. Eso hubiera costado más dinero, y las bajas previsiones de ventas ha hecho que fueran a lo fácil y barato. Como un veterano de la industria me dijo, sin esperanza de éxito comercial, no se invertirá dinero y eso no ayudará a mejorar la imagen de los juegos occidentales en Japón, algo muy necesario cuando los editores japoneses están volcados en mobile y los triple A, cada vez más, vienen de Occidente.



2015-2016 EL GRAN AÑO DEL ROL

Tras unos cuantos títulos irregulares, y alguna que otra amarga decepción, el género del rol se prepara para un nuevo "curso" que promete ser emocionante y repleto de títulos imprescindibles. ¿Listos para repasarlos?

FFXV PRESENTARÁ un estilo de juego más orientado al mundo abierto, con combates más ágiles y una brutal puesta en escena.

EL COCHE será el medio que podremos elegir para movernos por el mundo en compañía de nuestros amigos y guardianes.

■ PS4 y Xbox One ■ Rol ■ Square Enix ■ 2016

FINAL FANTASY XV

EL ROL MÁS PUNTERO QUE NOS LLEGA DE JAPÓN

Tras un desarrollo convulso y dejar de ser *FF Versus XIII*, *FFXV* está ya en el buen camino y promete ser uno de los títulos clave dentro de los J-RPG de 2016. No solo va a ser tecnológicamente impresionante (algo que se puede constatar ya con su demo), sino que además promete reinventar todas sus mecánicas para ofrecer una colosal aventura en mundo abierto.

La historia presentará a Noctis, el príncipe de Lucis, una ciudad moderna que ha progresado gracias a su cristal. Otros reinos, como Niflheim, perdieron su cristal tiempo atrás y regresaron a una mentalidad medieval. Usando una estratagema, Niflheim se hace con el cristal de Lucis, obligando a Noctis a embarcarse en un largo viaje para recuperarlo. Un viaje en el que utilizaremos un coche para movernos por su enorme mundo, así como usar los poderes de Noctis para descubrir un universo con un rico folclore. ■

FINAL FANTASY VII

■ PS4 ■ RPG ■ Square Enix
■ Lanzamiento: 2015

Antes de que llegue *FFXV* y el remake de *FFVII*, vamos a poder disfrutar del mítico RPG en PS4. Llegará vía digital y tomará como base la versión mejorada de PC, con modelos y texturas más detallados (a los que se añadirán trofeos y otras mejoras). Llegará este año, pero aún sin fecha concreta.





LA CAZA y pesca tendrá un papel especial en el juego, y tampoco faltará el ciclo noche-día, los chocobos y otras señas de *FF*.

■ PS4, Xbox One y PC ■ Rol ■ Bethesda ■ 10 de nov.

FALLOUT 4

CON LA "ENORMIDAD" POR BANDERA

Pocas sagas han logrado hermanar tan bien como *Fallout* estilos de juego tan distintos como el shooter subjetivo, el RPG y la aventura en mundo abierto, dando forma a una mezcla que ha atrapado a millones de jugadores. Su cuarta entrega va a recuperar los logros de la serie y los va a "vitaminar" en todos los frentes, desde el motor gráfico (que en esta ocasión será Creation Engine, el de *Skyrim*, que se moverá en PS4 y XO a 1080p y 30 fps) a incluso el propio mapa del juego, que cubrirá Boston, Masachussets y otras áreas de New England (será más grande que el cualquier otro juego de Bethesda). Tampoco van a faltar nuevas opciones para configurar a nuestro personaje (clases, habilidades...), ni un doblaje al castellano completo -incluido el protagonista, hasta ahora mudo-, ni un editor de personajes más profundo y detallado, ni... ■



FALLOUT 4 se ambientará 200 años después del estallido nuclear. Podremos jugar en primera y tercera persona.

■ XO ■ Action RPG ■ Platinum Games ■ 2016

SCALEBOUND

EL PADRE DE BAYONETTA SE "METE" CON EL ROL

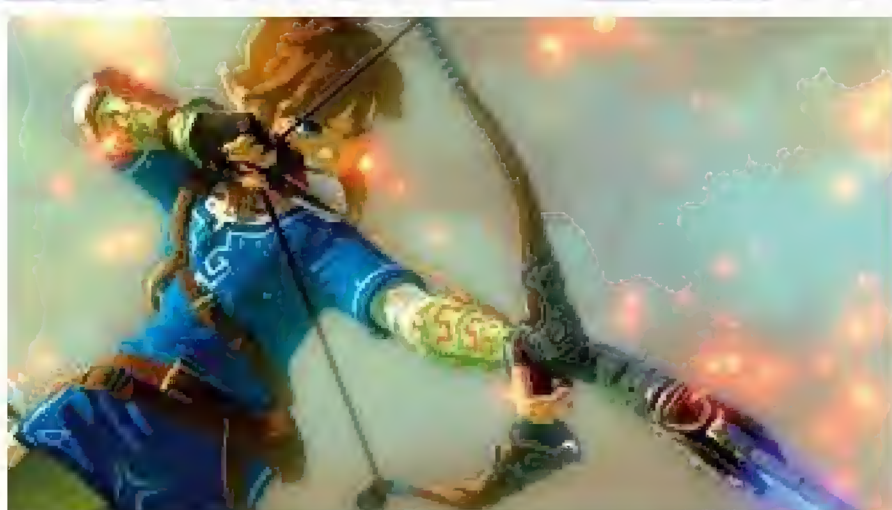
Bajo su aspecto de juego de acción al estilo *Devil May Cry* se esconde una aventura con grandes dosis roleras. En él conoceremos a Drew, un humano transportado a Draconis, una dimensión poblada por dragones, donde quedaremos ligados, de uno modo u otro a Thuban, un enorme y poderoso dragón.

El toque rolero lo podrán detalles como ver cuántos puntos de vida quitamos con cada golpe o la posibilidad de mejorar nuestras cualidades a través un variado equipo, que nos permitirá desde cambiar de arma y coraza a Drew a modificar la cola, cuerno o el aliento del dragón (equipo que además se deteriorará con el uso). Tampoco faltarán detalles fantásticos, como un brazo con poderes... ■



DREW PUEDE SUGERIR objetivos a Thuban, su compañero dragón, aunque este actuará de forma más o menos autónoma.

GRANDES "MISTERIOS" ROLEROS

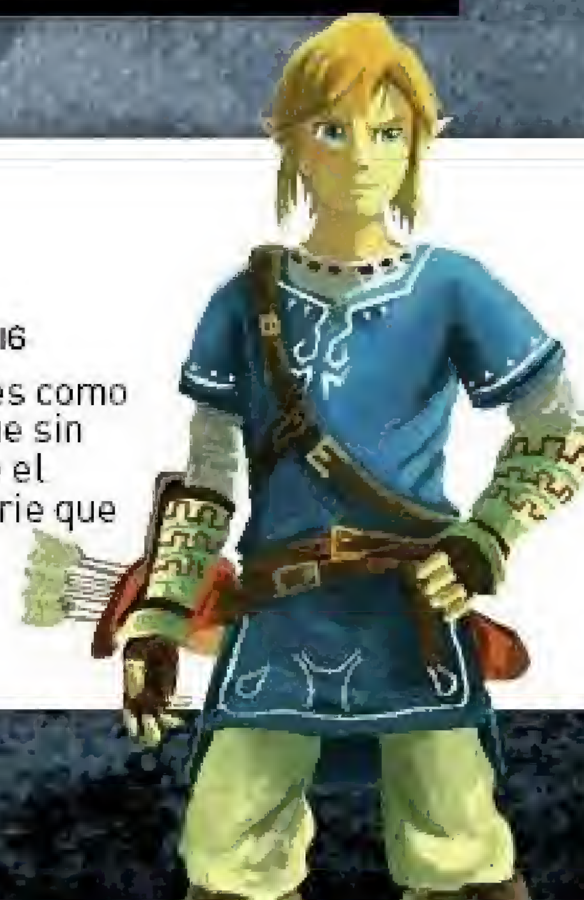




THE LEGEND OF ZELDA Wii U

■ Wii U ■ Aventura ■ Nintendo ■ 2016

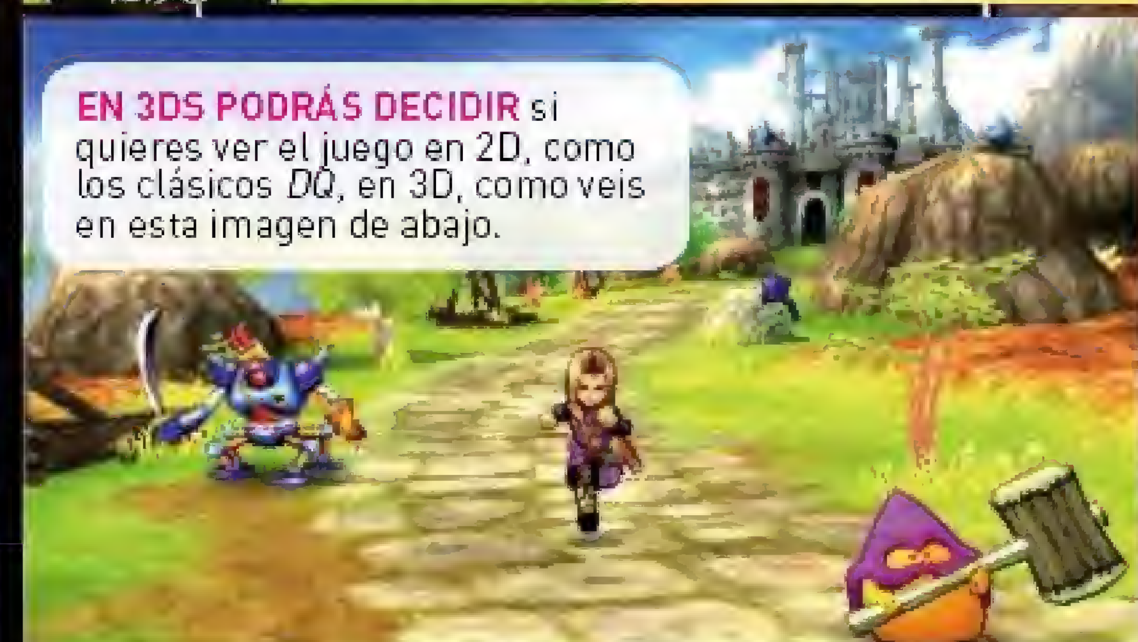
Tras saltarse citas tan importantes como el E3 o Gamescom, Nintendo sigue sin desvelar ningún dato nuevo sobre el esperado regreso de Link, una serie que también se está poniendo al día con un desarrollo más orientado al mundo abierto...







EN 3DS PODRÁS DECIDIR si quieres ver el juego en 2D, como los clásicos *DQ*, en 3D, como veis en esta imagen de abajo.



DRAGON QUEST XI llegará a PS4 y 3DS. Será un juego "offline" y en PS4 lucirá así de bien, gracias al potente Unreal Engine 4.

■ PS4 y 3DS ■ J-RPG ■ Square Enix ■ 2016

DRAGON QUEST XI

LA LEYENDA DEL J-RPG VUEVE POR PARTIDA DOBLE

El J-RPG más vendido en Japón va a regresar en 2016 -al menos en el país del Sol Naciente- para celebrar el 30º aniversario de la saga, con una entrega para PS4 y 3DS. Ambas versiones compartirán la misma historia (de la que apenas se ha desvelado nada, salvo que el tiempo y la nostalgia serán temas centrales), así como un equipo que está creando el núcleo del juego, aunque cada plataforma está siendo codesarrollada por un equipo externo. En el caso de PS4, el estudio Orca es el que está ayudando a Square Enix a desarrollarlo, utilizando el motor gráfico Unreal Engine 4 (que, como veis, dejará unos impactantes gráficos). En el caso de 3DS, es el estudio Toylogic quien está echando una mano a Square Enix. Esta última versión contará, además, con una interesante idea: al comenzar a jugar, la pantalla superior de 3DS mostrará el juego con gráficos 3D, y la inferior en 2D, como los antiguos *DQ*. Después, podremos elegir si queremos ver el juego en 3D o 2D y cambiar cuando queramos. Lo triste es que aún no hay planes para traer el juego a occidente. ■

DRAGON QUEST VIII

■ 3DS ■ J-RPG ■ Square Enix
■ Lanzamiento: 2016 (sin confirmar)

A la venta en Japón desde finales de agosto, nadie duda que esta versión ampliada para 3DS del glorioso J-RPG de PS2 acabará llegando a Europa, incluyendo dos nuevas historias adicionales, una nueva mazmorra, nuevos enemigos, nuevo modo foto con misiones... y más.







KINGDOM HEARTS III

■ PS4 ■ Action RPG ■ Square Enix ■ 2016

Es otro de los títulos más esperados dentro del género y Square Enix sigue sin confirmar fecha de lanzamiento. Si *FFXV* se lanza muy a principios de año, sería factible verlo antes de que acabe 2016... Por lo demás, se acaba de anunciar que la peli "Big Hero 6" estará en el juego y que, además, antes de su llegada disfrutaremos de *Kingdom Hearts 2.8 HD Remix*, la última "precuela" antes de *KHIII*.







MIRA ES UN PLANETA con vida hostil, a la que plantaremos cara usando un entretenido sistema de combate en tiempo real.



■ Wii U ■ Action RPG ■ Monolith Soft ■ Lanzamiento: **4 de diciembre**

XENOBLADE CHRONICLES X

LA GRAN SUPERPRODUCCIÓN QUE NECESITABA WII U

Wii U no goza de un gran catálogo de RPGs y muy pocos han sido exclusivos. Por eso, *Xenoblade Chronicles X* es el juego que muchos usuarios estaban esperando. Una gigantesca aventura que narra la evacuación de la Tierra, por sufrir los daños colaterales de una guerra alienígena, y cómo una de las naves evacuadas de EE.UU. cae por accidente en el planeta Mira, donde intentará levantar una nueva ciudad, New Los Angeles.

La exploración y descubrimiento será una de las piedras angulares del juego, y adoptará en este sentido las formas de una aventura en mundo abierto. Podremos recorrer el planeta tanto a pie como a bordo de Skells, unos mechas capaces de correr, volar, moverse por encima del agua e incluso transformarse en distintos vehículos, como un tanque. Y, como buen planeta no explorado, no faltarán los peligros y las criaturas hostiles, que combatiremos con un sistema similar al de su precursor, es decir, moviendo al personaje en tiempo real y eligiendo qué ataques realizará. Todo, además, con un contundente apartado técnico. ■



LA EXPLORACIÓN será una de las piezas clave, y podremos hacerlo tanto a pie como a bordo de unos mechas llamados Skell.

LAS TENDENCIAS



BRAVELY SECOND

■ 3DS ■ J-RPG
■ Square Enix ■ 2016

Continuar sagas con sabor clásico será una de las tendencias. Ahí estarán, por ejemplo, *Bravely Second*, la sorpresa de 2013, que supuso el reencuentro de Square Enix con su público occidental.



DRAGONS DOGMA ONLINE

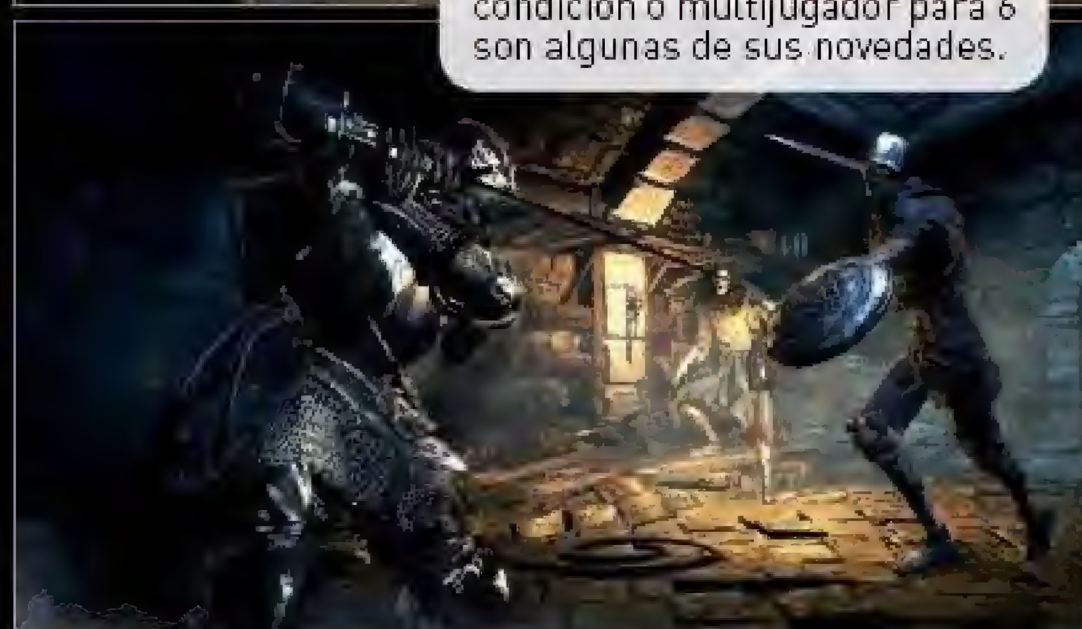
■ PS4 ■ Action RPG F2P
■ Capcom ■ Sin confirmar

Otra de las vías que están explorando es los juegos gratuitos o F2P. Capcom tiene en marcha dos: *Dragon's Dogma Online* -lanzado en Japón- y el eternamente retrasado *Deep Down*.

DARK SOULS III se sustentará en las bases conocidas, pero con novedades y ajustes en todos los frentes, incluida la IA enemiga.



NUEVAS POSTURAS, nuevos efectos que afectan a nuestra condición o multijugador para 6 son algunas de sus novedades.





■ PS4, XO y PC ■ Aventura ■ FromSoftware ■ Lanzamiento: **abril de 2016**

DARK SOULS III

UN NUEVO INFIERNO DEL QUE NO QUERRÁS SALIR

Poco o nada se puede objetar a una de las sagas de nuevo cuño que cada vez arrastra a más jugadores por todo el planeta, gracias al desafío que supone. Su famoso letrero "has muerto" o expresiones como "Praise the Sun" se ha convertido en lemas para legiones de jugadores, que esperan con ansia esta nueva entrega.

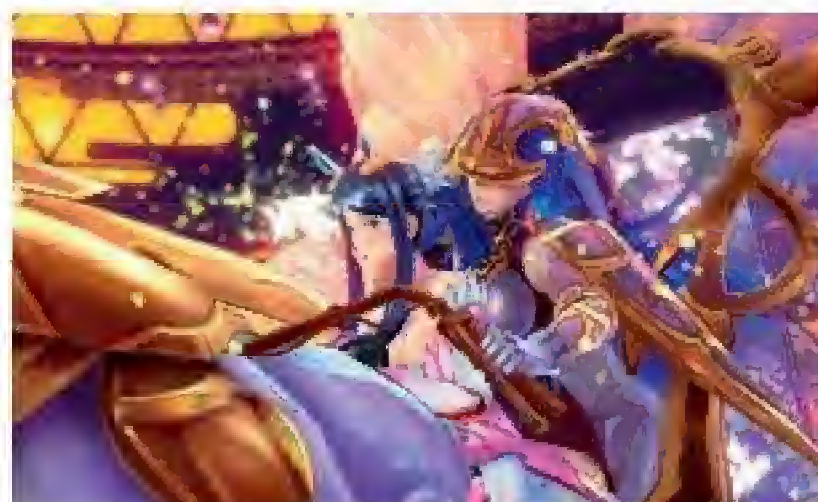
Como ha confirmado su propio creador, Hidetaka Miyazaki, *DSIII* va a reflejar la influencia de *Bloodborne* y lo aprendido en las dos anteriores entregas. La dificultad seguirá siendo su máxima seña de identidad, pero se introducirán novedades, mejoras y ajustes para hacer que la experiencia sea un nuevo infierno. Así, por ejemplo, se afinará aún más el sistema de hechizos y armas (que se romperán menos que en *DSII*) para que las elecciones se ajusten más al gusto del jugador. Habrá nuevos estados (como congelación) e incluso los enemigos podrán desatar nuevos ataques si se "calientan" en el combate. También volverá el multijugador, que esta vez se está intentando que sea para 6 jugadores. ■



GOD EATER RESURRECTION

■ PS4 y Vita ■ Action RPG
■ Bandai Namco ■ Sin confirmar

Japón tampoco se escapa a las "remasterizaciones" e incluso dentro del género del rol hay varios casos. Uno de ellos es el de este *God Eater*, que pondrá al día el juego de PSP para Vita y PS4.



GENEI IBUN ROKU #FE

■ Wii U ■ J-RPG
■ Nintendo ■ 2016

Los crossovers también están al día, con casos como *Project X Zone 2* (que fusiona personajes de varios juegos) o este que mezclará historia y jugabilidad de *Shin Megami Tensei* y *Fire Emblem*.





PERSONA 5 seguirá apostando por el rol estudiantil, aunque por la noche nos convertiremos en ladrones de guante blanco.

■ PS4 y PS3 ■ J-RPG ■ Atlus ■ Lanzamiento: 2016

PERSONA 5

EL DIAMANTE DE ATLUS SIGUE SIENDO MUY "BRUTO"

Atlus ha confirmado en la feria TGS que, finalmente, su esperadísimo J-RPG de temática estudiantil no llegará hasta verano de 2016. Aún falta saber si será lanzamiento mundial o solo para Japón, pero podemos hacer tiempo relamiéndonos con su atractiva propuesta.

En *P5* asumiremos el papel de un estudiante de día, ladrón de noche (para lo que se pone una máscara, como sus compañeros) en busca de ítems muy concretos. Así pues, como en *P3* y *P4*, no faltará la vida social por el día en la escuela (seguirá habiendo calendario y meteorología, clases a las que atender, relaciones sociales...), mientras que por la noche nos internaremos en mazmorras, donde veremos a los enemigos, habrá segmentos de sigilo, plataformeo... ■



MÁS ROL EN PS3

■ PS3 ■ J-RPG ■ Bandai Namco ■ Lanzamiento: 16 de octubre

La veterana PS3 todavía goza del amor de los estudios nipones y sigue recibiendo J-RPG, algunos tan esperados como *Tales of Zestiria*, que llega a España el 16 de octubre. Hay más J-RPG para ella, como *Atelier Sophie*, *Yoru No Nai Kuni* (del que os hablamos en Big In Japan hace poco)...



RPGS INDIES

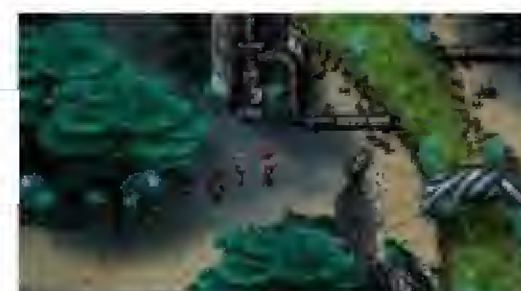
El desarrollo de juegos de rol ya no es algo exclusivo de los grandes estudios. De forma cada vez más frecuente, pequeños estudios independientes se lanzan a crear sus propios historias, mundos y sistemas de combate, dejando experiencias únicas tanto desde el punto visual como el jugable. Además, gracias a Kickstarter, en el último año han prosperado más proyectos que nunca, y algunos de ellos están en los primeros puestos de juegos más deseados por los fans del género. Estos son algunos de ellos, aunque hay muchísimos más...



AIRSHIP Q. El llamado "*Terraria* japonés" es un action RPG 2D en el que debemos crear un barco reuniendo materiales.



BELOW. Capybara trabaja en un action RPG exclusivo de XO, que promete ser una versión pixelada de *Dark Souls*.



COSMIC STAR HEROINE. Obra de Zeboyd Games, promete ser un RPG "old school" puro, con pixel art, combates por turnos...

■ Xbos One y PC ■ Action RPG F2P ■ Microsoft ■ Lanzamiento: 2015

FABLE LEGENDS

XBOX ONE TAMBIÉN APUESTA POR EL FREE TO PLAY

Los creadores de *Fable*, Lionhead Studios, trabajan en un action RPG gratuito que promete no dejar indiferente a nadie. Su historia girará en torno a cuatro héroes y un villano, siendo la primera vez que todos esos papeles pueden ser ocupados por jugadores (si jugamos solos, los otros 4 roles lo manejará la IA).

Los 4 héroes siguen arquetipos, como un caballero de reluciente armadura, un arquero... cada uno con sus propias armas y habilidades. Por su parte, el villano ubicará a sus huestes, trampas y obstáculos, y las comandará en tiempo real durante la refriega. Cuando menos, parece original y distinto. ■



FABLE LEGENDS será un juego de rol de acción gratuito con ideas originales, como que un quinto jugador sea el "malo".



PS3 ES LA PLATAFORMA base de este desarrollo, mientras que la versión de PS4 será un port. En cualquier caos, pinta bien...



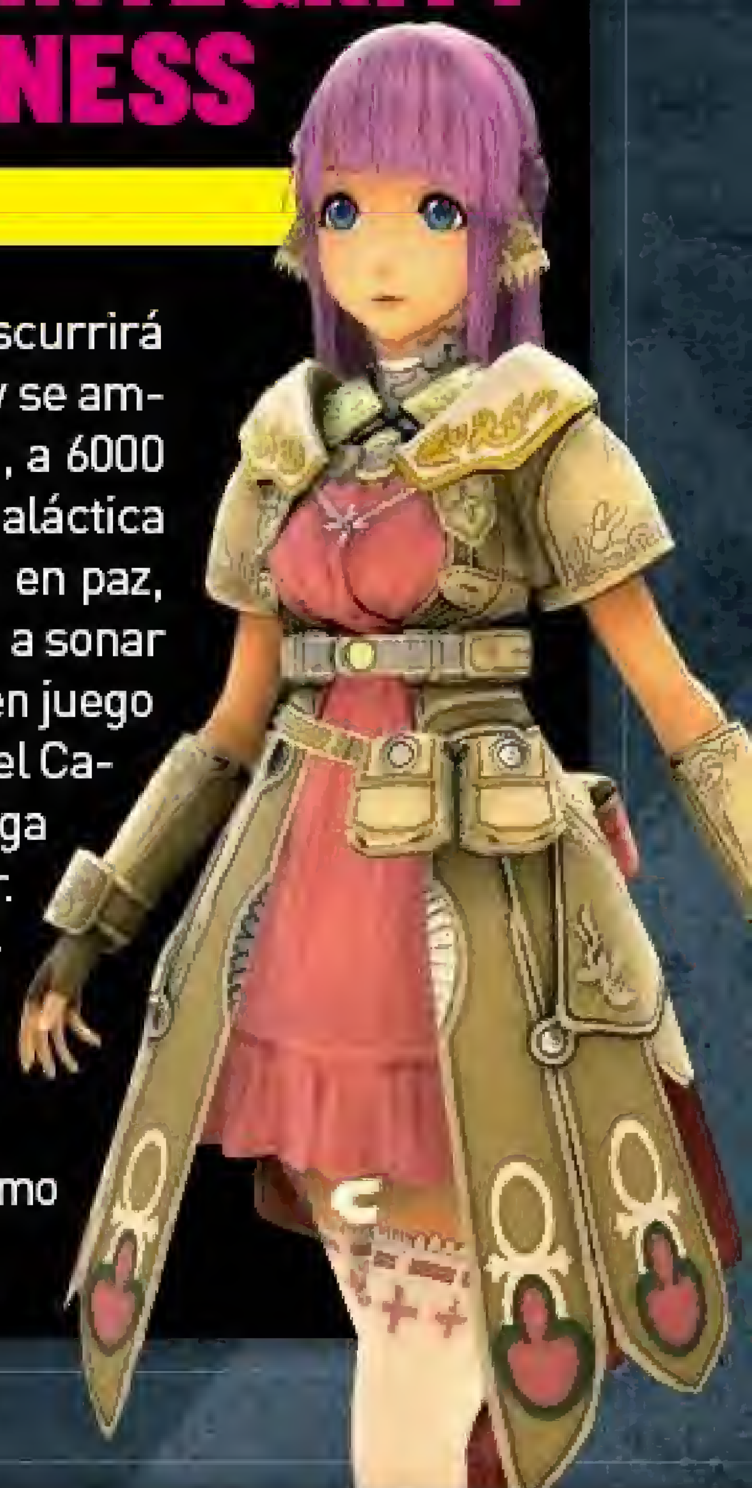
■ PS4 y PS3 ■ Action RPG ■ Square Enix/tri-Ace ■ Lanzamiento: 2016

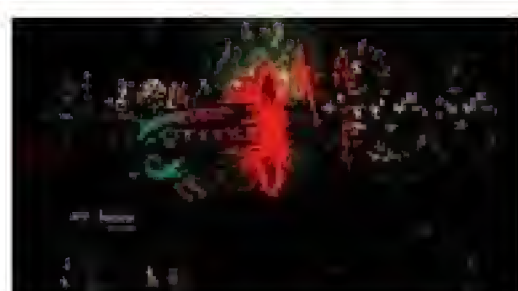
STAR OCEAN INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

OTRA ODISEA ESPACIAL "MADE IN JAPAN"

El noveno juego de la saga transcurrirá antes de *Until The End of Time*, y se ambientará en el planeta Faykreed, a 6000 años luz de la Tierra. La federación galáctica ha conseguido que la humanidad viva en paz, pero de un planeta lejano comenzarán a sonar los tambores de guerra. Ahí entrarán en juego los protagonistas de *Star Ocean 5*, Fidel Camuze (protector de su aldea) y su amiga de la infancia y heroína, Miki Sauvester.

Para su estilo de juego, han querido recuperar la esencia de la tercera entrega, con combates en tiempo real pero con mecánicas mejoradas, algo que también veremos en otras áreas, como escenas de vídeo interactivas. ■

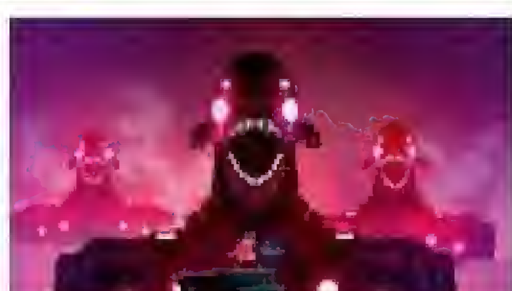




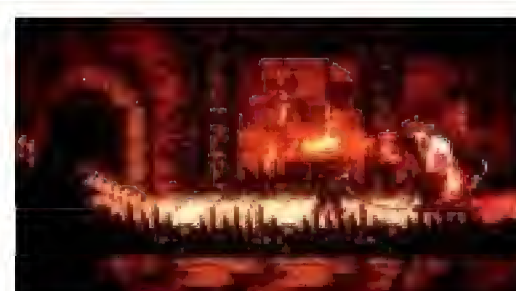
DARKEST DUNGEON. Red Hook Studios está liado con un "roguelike" que llegará a PS4, Vita y PC con una estética única.



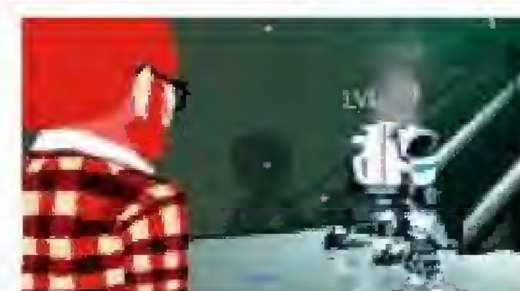
DRAGON FIN SOUP. Otro "roguelike", creado por Grimm Bros, que tomará algunos cuentos clásicos y les dará un toque chungo...



HYPER LIGHT DRIFTER. Uno de los exitazos de kickstarter, un action RPG muy artístico que llegará a muchas máquinas.



SALT & SANCTUARY. Ska Studios prepara un action RPG 2D para PS4 y Vita, con variedad de armas y gráficos animados a mano.



Y2K. AckkStudios prepara un RPG 3D al estilo nipón para PS4 y Vita, que girará en torno al famoso "efecto 2000" de hace 15 años.

COLECCIONES PARA **SUMERGIRTE**

10 RECOPI PARA PONERTE AL

Si por la falta de tiempo, dinero o interés, te has desenganchado o no llegaste a jugar con algunas series de renombre, repasamos muchas de las que se han recopilado en colecciones para ponerte rápido al día.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO ★★★★★





CAJA METÁLICA. Con arte exclusivo nunca antes visto. Solo se han producido 5000 copias de esta edición...



BORDERLANDS UNA COLECCION MUY GUAPA

GÉNERO: Shooter/RPG
COMPAÑÍA: Gearbox/2K
INCLUYE: Caja metalica, Claptrap radiocontrol y litografias exclusivas.

Tras lanzar The Pre-Sequel en la anterior generación, Gearbox y 2K adaptaron la segunda entrega y la precuela a las consolas de nueva generación, con las pertinentes mejoras gráficas. Dos colosales shooters subjetivos con toques de rol que siguen resultando altamente rejugables, con un soberbio modo cooperativo, muy bien localizados al castellano y con una duración a prueba de bombas.

La edición normal del juego se puede encontrar fácilmente, no así la limitada edición de coleccionista, que incluye una réplica del robot Claptrap con control remoto, litografías y una caja metálica. Algunas tiendas lo están revendiendo por unos 500 € (un buen palo, sí).



CLAPTRAP Y LITOGRAFIAS. El robot se controla vía móvil, cuenta con cámara, emite sonidos... Es lo mejor de la edición.

EN UNA SERIE DE UNA SENTADA

LATORIOS

DÍA CON ALGUNAS SAGAS

ASSASSIN'S CREED ANTHOLOGY Y EL ORIGEN DE UN NUEVO MUNDO

GÉNERO: Aventuras
COMPAÑÍA: Ubisoft
INCLUYE: Diversos juegos (según la edición), litografías, caja de edición especial, DLC...

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO ★★★★★

Para una serie que se lanzó en 2007 y que ha ido casi a juego por año (e incluso 2 ó 3 en uno mismo), puede resultar difícil seguir el ritmo. Si es tu caso, existen dos colecciones que te pondrán casi al día. Por un lado está *AC Anthology*, que recopila los 5 primeros juegos (*AC*, *ACII*, *La Hermandad*, *Revelations* y *ACIII*) junto con extras como el DLC o litografías. Por otra parte está *AC El Origen del Nuevo Mundo*, que reune *ACIII*, *Black Flag* y *Liberation HD*, ideal si te desenganchaste al llegar a la etapa americana. El primero es algo más difícil de encontrar hoy día...



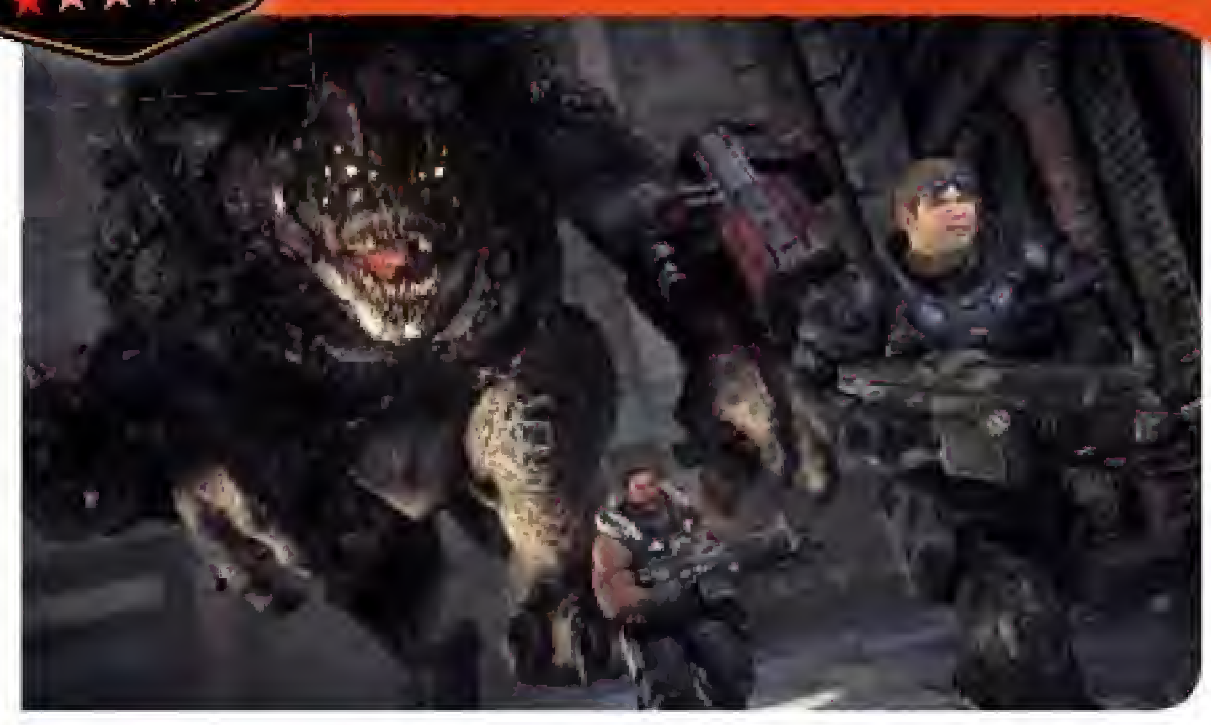
GÉNERO: Aventuras
COMPAÑÍA: Ubisoft
INCLUYE: *ACIII*, *AC Black Flag* y *AC Liberation HD*, carátula especial.



DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO ★★★★★

LOS 3 JUEGOS de la saga americana se dan cita aquí.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO ★★★★★



GEARS OF WAR ULTIMATE EDITION

GÉNERO: Acción
COMPAÑÍA: Microsoft
INCLUYE: solo el juego, aunque da acceso a los 4 títulos de 360 vía digital.

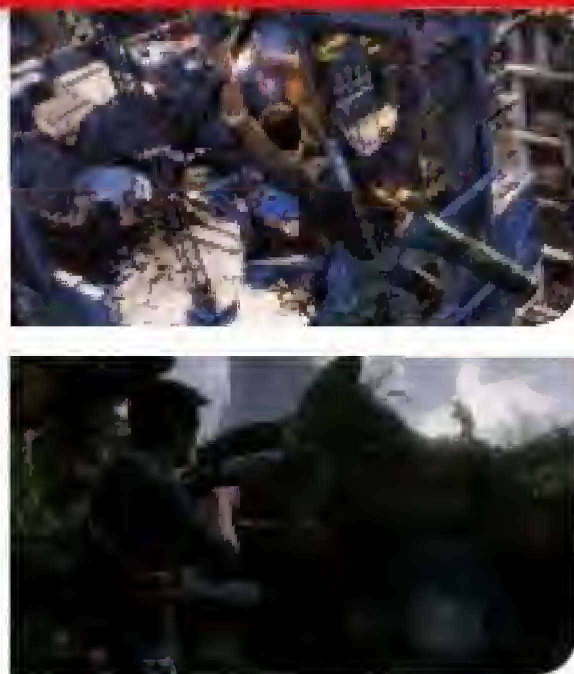
Este mes ha llegado a Xbox One la remasterización (aunque casi parece más un remake) del genial shooter en tercera persona de Epic. Solo está incluido el primer juego, que sigue siendo tan soberbio como inolvidable, aunque si lo compras y lo juegas en Xbox Live antes del 31 de diciembre, obtendrás de forma gratuita todos los juegos de la serie en su versión Xbox 360, jugables en XO cuando sean retrocompatibles.





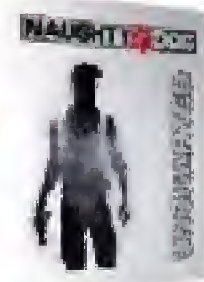
DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO ★★★★★





EDICIÓN ESPACIAL PARA COLECCIONISTAS. Incluye un libro de 40 páginas con arte de los 3 juegos, un set de pegatinas y un precioso steelbook (o caja metálica).




+

+


UNCHARTED THE NATHAN DRAKE COLLECTION

GÉNERO: acción
COMPAÑÍA: Sony/ Naughty Dog
INCLUYE: el modo individual de *U1, 2 y 3*, acceso a la beta de *U4*

Tras vender 21 millones de copias entre las 3 aventuras de PS3, Naughty Dog está remasterizando *Uncharted 1, 2* y *3* para que brillen aún más en PS4, donde se moverán a 1080p y 60 frames por segundo. Tres explosivas aventuras, capaces de dispararte los niveles de adrenalina con momentos tan únicos como salvajes e inolvidables aunque, eso sí, esta colección solo incluye el modo individual de cada juego, quedándose por el camino, por ejemplo, los niveles cooperativos de *Uncharted 2* o los cambiantes escenarios del multijugador de *Uncharted 3*. En su defecto, cada copia de la colección garantiza el acceso a la beta multijugador de *Uncharted 4*, que se lanzará el 18 de marzo del año que viene.



LA EDICIÓN ESTÁNDAR también incluye el acceso a la beta multijugador de *Uncharted 4* (que aún no tiene fecha de cuándo se celebrará).

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO ★★★★★



PROTOTYPE BIOHAZARD BUNDLE

GÉNERO: aventura de acción
COMPAÑÍA: Activision
INCLUYE: el DLC del juego

Ya están disponibles en PSN y el bazar de Xbox Live las remasterizaciones de los dos *Prototype*, dos aventuras en mundo abierto que tenían unos experimentos biológicos como telón de fondo. Ambos ofrecen ahora mejoras como texturas en alta resolución o corrigen defectos como caídas en el framerate. Se pueden adquirir tanto juntas como por separado y, en ambos casos, incluyen todo su DLC. Consideradlo como el último canto de *Prototype*, ya que el estudio que lo creó fue disuelto tras terminar *P2*...



FALLOUT ANTHOLOGY

GÉNERO: shooter, rol, estrategia
COMPAÑÍA: Bethesda
INCLUYE: los 5 juegos, su DLC y una mini cabeza "nuclear"...

El 2 de octubre, apenas un mes antes de lanzar *Fallout 4*, Bethesda pondrá a la venta en PC un recopilatorio muy especial, que incluirá los 5 juegos de la serie (*Fallout 1, 2, Tactics, 3* y *New Vegas*) y su DLC. Un completo viaje al Yermo que te permitirá revivir los orígenes isométricos de la saga, su salto al shooter/rol... y todo, en una cuidada edición especial, que destacará por su mini misil nuclear (que emite sonidos) para guardar los 5 juegos -y *Fallout 4* cuando salga- en su interior. Y todo al asequible precio de 50 €.





LA CABEZA NUCLEAR tiene hueco para albergar los juegos en su interior. Y emite sonidos...

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO ★★★★★

MÁS COLECCIONES A TENER EN CUENTA...

KINGDOM HEARTS II.5 HD REMIX E.E.

GÉNERO: rol de acción | **COMPAÑÍA:** Square Enix. | **INCLUYE:** los dos juegos remasterizados, peluche, steelbook... | **DIFICULTAD ENCONTRARLO:** ★★★★★



HALO MASTER CHIEF COLLECTION

GÉNERO: shooter
COMPAÑÍA: Microsoft
INCLUYE: la serie de imagen real "Nightfall", los 5 juegos, gran parte de su DLC y más...

El aclamado shooter exclusivo de Microsoft se sumó a la moda de las colecciones y remasterizaciones las pasadas navidades, con un recopilatorio que incluía las ediciones *Anniversary* de Halo *1* y *2*, así como *Halo 3* y *4* (vía digital, posteriormente, se añadió *ODST*). Todos con mejoras visuales, conservando sus respetivos modos online e incluso pudiendo activar un modo clásico, que de forma inmediata recuperaba el "look" original del juego.



MASTER CHIEF Collection incluye toda la saga de shooters



DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO ★★★★★



DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO ★★★★★

MEGAMAN LEGACY COLLECTION

GÉNERO: plataformas
COMPAÑÍA: Capcom
INCLUYE: los primeros 6 juegos de Mega Man, material adicional

Uno de los iconos de las plataformas de los 80 acaba de aterrizar en PSN y Xbox Live con una colección que rescata sus primeros 6 juegos en 8-bits, aderezado con nuevos modos (como un modo desafío) y opciones como un ránking online. Sin olvidar, la ingente cantidad de material extra que incluye: bocetos, diseños...





DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO ★★★★★

MASS EFFECT TRILOGY

GÉNERO: acción/rol
COMPAÑÍA: EA/Bioware
INCLUYE: los 3 juegos y algún que otro DLC... pero muy pocos.

El ciclo del comandante Shepard llegó a su fin con *Mass Effect 3*, aunque puedes revivir toda su saga con esta colección, que incluye los 3 juegos (no así su abultado DLC). Tres enormes juegos de rol que te atraparán con sus diálogos, sus intrigas, sus viajes espaciales y su enfoque de la acción, que remite al estilo de los shooters en tercera persona. Eso sí, aunque se pueden encontrar en versión digital, la edición física española es una joya de coleccionista: lleva agotada desde que se lanzó...



MGS THE LEGACY COLLECTION

GÉNERO: aventuras
COMPAÑÍA: Konami
INCLUYE: Todos los juegos que forman parte del canon, libro, vídeos.

Si aún no le has hincado el diente a la saga *Metal Gear Solid*, quizá sea buena idea buscar viajar al pasado con este recopilatorio para refrescar su historia, conocer a los personajes y la trama. Incluye todos los juegos de la serie que forman parte del canon, algunos en versión digital (como el primer *MGS*) y el resto en su versión PS3, junto con un libro de arte, los vídeos de los dos *Graphic Novel*, un libro de arte y curiosidades...



LEGACY COLLECTION es, hoy por hoy, una pieza de coleccionista. Está agotado.

DIFICULTAD PARA ENCONTRARLO ★★★★★

RARE REPLAY

GÉNERO: Varios. | **COMPAÑÍA:** Microsoft. | **INCLUYE:** 30 juegos de Rare, desde sus tiempos de Spectrum hasta la actualidad | **DIFICULTAD ENCONTRARLO:** ★★★★★



GOD OF WAR OMEGA COLLECTION

GÉNERO: Acción. | **COMPAÑÍA:** Sony. | **INCLUYE:** edición para latinoamérica que inclue los 5 juegos, una estatua. | **DIFICULTAD ENCONTRARLO:** ★★★★★



CONCURSO

¿QUIERES JUGAR AL EXPLOSIVO MAD MAX Y ENCIMA GANAR ESTE ALUCINANTE PACK? TE LLEVAS EL JUEGO Y TODO ESTE CONTENIDO EXLUSIVO. ¡SÓLO HAY 5 EN ESPAÑA!

LLÉVATE ESTE PACK SÚPER EXCLUSIVO DE MAD MAX

COMPUESTO POR: CAJA EXCLUSIVA • CAZADORA DE PIEL • VASOS DE CHUPITO • LÁMINA DE ARTE • TRILOGÍA CLÁSICA EN BLU-RAY • JUEGO PARA PS4

PARTICIPA

HOBBY CONSOLAS

www.hobbyconsolas.com/concursos/madmax-hobbyconsolas



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO				Valoración
Lo mejor	Alternativas	GRÁFICOS	89	El "reboot" de la saga Wolfenstein es fiel a sus principios: buena ambientación, humor salvaje, grandes personajes... y además se beneficia de un estupendo apartado técnico. Repetirás la campaña hasta agotar sus secretos.
		SONIDO	88	
Lo peor		DURACIÓN	82	
		DIVERSIÓN	91	
		PUNTUACIÓN FINAL	90	

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 46

FIFA 16 Y PES 2016. Tras muchos años con la balanza decantada claramente de un lado, el fútbol virtual vuelve a vivir un gran derbi entre dos sagas que ya superan la veintena de edad.



PÁGINA 54

MAD MAX. El "sandbox" de Avalanche se ha destapado como la sorpresa más explosiva de este prolífico 2015.



PÁGINA 62

FORZA MOTORSPORT 6. El simulador de Turn 10 vuelve al asfalto, por fin con lluvia y conducción nocturna.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM

7 EDAD RECOMENDADA · SEXO · MIEDO · VIOLENCIA · LENGUAJE SOEZ · DROGAS · DISCRIMINACIÓN · APUESTAS · JUEGO ONLINE



CON LEO MESSI por cuarto año consecutivo en la portada, *FIFA* sigue la línea continuista de los últimos años. ¿Es suficiente?





FIFA 16



3 ■ Deportivo ■ Electronic Arts ■ 1-22 jugadores ■ Castellano ■ 66,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

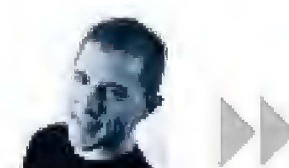
EA y Konami llevan dos décadas en dura pugna por el cetro del balompié virtual. En el último lustro, la primera se había impuesto con claridad, pero este año, por fin, volvemos a tener serias dudas sobre quién es mejor.

■ **HAN PASADO NUEVE AÑOS** desde el gran derbi entre *FIFA 07* y *PES 6*, que se saldó con una contundente victoria del segundo. Desde entonces, coincidiendo con el auge de la generación de PS3 y Xbox 360, se produjo un cisma en la rivalidad entre las dos sagas futbolísticas por excelencia. Mientras la serie de EA crecía y creía con cada entrega, la de Konami se volvía más y más pequeña, sumida en una crisis de dimensiones bíblicas.

Sin embargo, hace un año, con el salto a la generación de PS4 y Xbox One, la situación empezó a equilibrarse de nuevo. *Pro Evolution Soccer* invirtió su tendencia negativa y, aunque aún seguía un escalón por detrás, ya empezaba a plantarle cara a su némesis, que curiosamente entraba en un pequeño bache de juego respecto a sus entregas anteriores, en especial *FIFA 13*, que marcó el techo de la saga. Con ese caldo de cultivo, lo que nos hemos encontrado esta temporada al ponernos a los mandos de *FIFA 16* y *PES 2016* es que las sagas vuelven a estar, prácticamente, al mismo nivel, cada uno con sus pros y sus contras.

El estilo jugable y el ritmo de los partidos son bastante parecidos en ambos títulos (olvidaos de esa tontería de antaño de establecer escalas de si uno era más simulador o más arcade que el otro), por lo que las diferencias hay que buscarlas no tanto en el control como en pequeños detalles, según las preferencias de cada uno: licencias, opciones de configuración, modos de juego, comentaristas, presentación visual...

➔ **EL CONTROL** es un aspecto esencial en un juego deportivo, y tanto *PES* como *FIFA* cumplen con creces. En el caso del primero, tras muchos años de desencuen-







CON NEYMAR A LA CABEZA, *PES* llega dispuesto a reverdecer viejos laureles, una tarea para la que ya sentó los cimientos el año pasado.



PES 2016

3 ■ Deportivo ■ Konami ■ 1-22 jugadores ■ Castellano ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

tros, por fin nos hemos encontrado con algo similar a lo que ofreció *PES 6*, gracias a un engranaje que funciona a la perfección en todos sus piñones clave. Los regates en 360º permiten quebrar a cualquier defensor en una baldosa, pero, paralelamente, el sistema de entradas y colisiones funciona muy bien, de modo que es fundamental saber posicionar al jugador a la hora de correr hacia el balón o hacia el rival. Igualmente, la física del balón ha mejorado muchísimo, lo que repercute en un sistema de pases que tiene su punto fuerte en las entregas al hueco. Mención especial merece el combo de sencillez y espectacularidad que se ha logrado y que, por ejemplo, permite hacer remates de espuela por puro posicionamiento, sin tener que pulsar ninguna combinación extraña de botones. Asimismo, los chuts salen con una gran tensión y los golazos están garantizados.

En el caso de *FIFA*, lo que nos encontramos es una continuación de lo visto el año pasado, pero con los errores limados. Tanto los pases como los disparos funcionan a la perfección, con un sistema de entradas más complejo y difícil de dominar que el de *PES*, ya que los jugadores apenas están "imantados" al balón, las entradas son totalmente manuales, hay agarrones... En ese sentido, hay que tener mucho cuidado a la hora de meter el pie, pues, aunque se ha mejorado el comando de recular para mantener la posición, si metemos el pie y erramos, se pierden unas décimas de segundo que nos pueden dejar vendidos.

Es importante hablar de los porteros, que en general son mejores en *FIFA*. EA Sports ha tomado nota del fiasco del año pasado, y ahora responden mejor en los típicos tiros que buscan el segundo palo y que antes, siempre acababan en gol. Eso no quita para que sigan ▸▸

■ ESTE AÑO, LAS DIFERENCIAS HAY QUE BUSCARLAS EN LOS PEQUEÑOS DETALLES ■

FIFA 16

Un debut para hacer justicia

La mayoría de novedades son sólo pequeños ajustes jugables, pero hay una que conviene resaltar: el fútbol femenino. Por vez primera se han incluido doce selecciones. EA Sports ha hecho un gran trabajo, capturando todas las caras y variando ligeramente el control y las animaciones.



EL FÚTBOL FEMENINO se ha cuidado mucho, algo que se aprecia en detalles como el movimiento de las coletas al viento, hecho para la ocasión.



HAY DIVERSOS CAMBIOS en la jugabilidad respecto a *FIFA 15*, como los regates sin balón o los pases rasos con tensión, que ofrecen nuevas opciones.



EN DEFENSA, se han mejorado los movimientos de contención y las segadas, pero las entradas normales siguen dejándonos vendidos con mucha facilidad.



HAY 60 JUEGOS DE HABILIDAD, para familiarizarse con los controles y, sobre todo, picarse por obtener el mejor récord.



LOS PORTEROS han mejorado mucho, sobre todo en los tiros lejanos, pero no se libran de hacer alguna cantada.



HAY 79 ESTADIOS, en su mayoría reales. La fachada de los más importantes está recreada de una forma espectacular.



EL CÉSPED se desgasta con el paso de los minutos (y de los pies), pero sigue sin afectar al control lo más mínimo.



HAY LIGAS DE 27 DE PAÍSES, con la de Alemania en exclusiva. La de Inglaterra es la mejor tratada, con hasta cuatro divisiones diferentes.



Cristiano Ronaldo

EA ha llegado a un acuerdo con el Madrid este año, y eso se refleja en un parecido aún mayor de las caras de sus jugadores.

protagonizando algunas cantadas, en especial en los lanzamientos de falta y en las salidas de puños. Los arqueros de *PES*, por su parte, son más sobrios: no se suelen ver cantadas escandalosas, pero lo cierto es que cualquier tiro medianamente decente desde la frontal del área acaba en el fondo de las redes sin remisión.

Como a los entrenadores profesionales, a nosotros tampoco nos gusta hablar de los árbitros, pero es inevitable: los de *FIFA* son muy malos, en especial a la hora de aplicar la ley de la ventaja (pueden llegar a darla, que nos hagan penalti... y quedarse con que había habido una falta inicial fuera del área). Además, como el año pasado, siguen dando minutos de añadido de forma aleatoria antes del descanso. En relación con esto, más os vale quitar las faltas por mano, porque los jugadores se creen baloncestistas y es habitual que nos piten mano cada vez que hay un centro disputado.

PASANDO A LAS LICENCIAS, *FIFA* se lleva la palma, pues tiene todas las ligas importantes del mundo, el cuádruple de estadios y selecciones femeninas. Mención



HAY LIGAS DE NUEVE PAÍSES, como las de España, Italia, Francia e Inglaterra. Esta última tiene equipos falsos, pero los nombres son reales.



LA CHAMPIONS no es el único torneo internacional. Están también la Europa League, la Copa Libertadores...



HAY VEINTIÚN ESTADIOS, de los que sólo once son reales, como el Allianz Arena, Old Trafford, San Siro o Saitama.



EL MODO ENTRENAMIENTO consta de veintitrés pruebas que sirven para aprender los entresijos de los controles.



LOS PORTEROS combinan momentos de lucidez con cierta apatía en los lanzamientos desde la frontal del área.

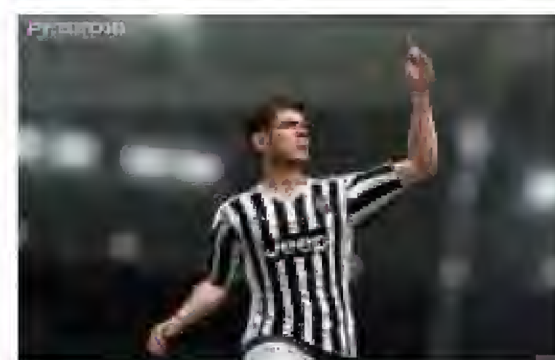
PES 2016

Retoques para volver a la cima

El año pasado ya os dijimos que *PES 2015* podía suponer un punto de inflexión en la saga si en la temporada siguiente se añadían ciertos retoques jugables. El PES Team los ha hecho, y el resultado es un control que se siente genial. El estudio ha realizado otros pequeños cambios que suman:



LAS ANIMACIONES son más numerosas, lo que afecta muy positivamente a los efectos a la hora de golpear el balón o a los choques por la posesión.



LAS CELEBRACIONES han tardado mucho en llegar a *PES*, pero, por fin, podemos elegir entre diversos gestos al marcar gol. Varían según cada jugador.



LA EUROCOPA DE FRANCIA es la licencia estrella, pero no está de serie en el juego. No se sabe si llegará con una actualización gratuita o si será un DLC.

especial merecen la exclusiva total de la Bundesliga y la parcial de la Premier League, que en *PES* está solucionada con equipos ficticios (aunque los jugadores sí son los verdaderos). Sin embargo, Konami lleva años saldando muy bien la papeleta de las licencias mediante la exclusiva de los torneos internacionales más importantes: la Champions League, la Europa League, la Supercopa de Europa, la Copa Libertadores, la Copa sudamericana y la AFC Champions League. A eso, añadid la próxima Eurocopa, que debería llegar en unos meses (esperemos que sin engañifas de DLC de por medio).

Los modos de juego son muy similares en ambos títulos, pero lo cierto es que *FIFA* gana en la profundidad de todos ellos. Los modos Carrera, los Juegos de habilidad, el Ultimate Team o los modos exclusivamente online (Clubes Pro, Temporadas) resultan más completos que los de *PES*, que, lejos de ser originales, son una mera traslación de los de su rival. Baste con ver lo básico que es el sistema de traspasos de la Liga Master (donde es facilísimo fichar cracks) o el hecho de que los partidos de veintidós jugadores sean "sueltos", sin estar integrados en un modo como el genial Clubes Pro que hay en *FIFA*. En todo caso, ambos títulos nos han decepcionado en cuanto a su capacidad de sorpresa, como todos los años. Las novedades brillan por su ausencia (que haya torneos de pretemporada en *FIFA*, por ejemplo, nos parece una menudencia), y no es verdad que en el género deportivo no se pueda innovar, tal y como demuestra *NBA 2K* temporada tras temporada.

■ FIFA TIENE MÁS LICENCIAS, PERO KONAMI LLEVA AÑOS SALVANDO BIEN LA PAPELETA ■

→**VISUALMENTE,** ambos juegos realizan un gran trabajo en lo que a la recreación de los futbolistas se refiere, siempre hablando de los ▸▸

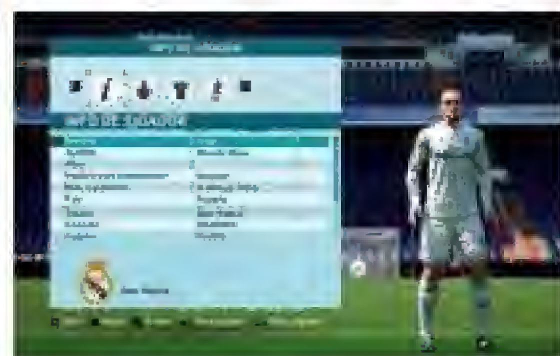
FIFA 16

Unos modos de sobra conocidos

FIFA 16 cuenta con una nómina de modos de juego muy amplia, tanto offline como online. La saga de EA Sports ha acumulado esa base a lo largo del último lustro, pero es obligatorio decir que, en los dos o tres últimos años, no ha movido ni un dedo por innovar. Esta vez se han añadido algunas cosas aquí y acullá, como torneos de pretemporada o el FUT Draft, pero no quitan la sensación de "déjà vu". Esto es lo más destacado:



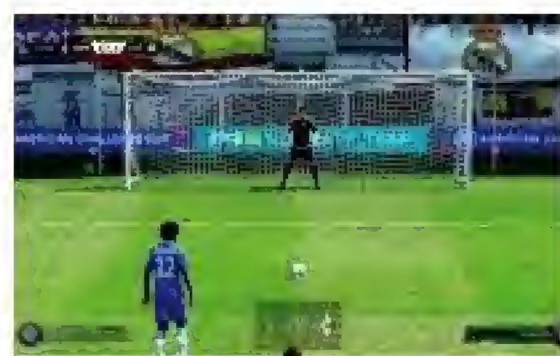
EL MODO CARRERA, en su vertiente de mánager, permite gestionar fichajes, contratar ojeadores... Por primera vez, podemos hacer entrenamientos para mejorar a los jugadores.



TAMBIÉN HAY MODO CARRERA como jugador. Tras crearnos un álter ego, debemos llevarlo a lo más alto tanto a nivel de clubes como con la selección del país que hayamos escogido.



ULTIMATE TEAM, el famoso modo de los sobres de cromos, tiene una nueva vertiente, Draft, que permite jugar torneos eligiendo entre cinco cartas aleatorias para cada posición.



TEMPORADAS, que se puede jugar en cooperativo, es una de las estrellas del online, junto con Clubes Pro, donde podemos formar un equipo y disputar partidos de hasta 22 usuarios.



LOS RÓTULOS dan un sentido de retransmisión que queda muy bien: datos, alineaciones, estadísticas, fichajes...



SE PUEDE ELEGIR EL HORARIO, desde las 12:00 hasta las 22:00. Se nota mucho en la iluminación y las sombras.



LA CLIMATOLOGÍA es muy configurable: soleado, nublado, encapotado, lluvioso, nevado... Hay hasta ventiscas y niebla.



LOS ÁRBITROS usan el spray para marcar las barreras. Lástima que no sepan aplicar bien la ley de la ventaja...



EL IGNITE ENGINE luce muy bien, tanto en la recreación de las caras como en la ambientación que hay alrededor del rectángulo de juego.

■ FIFA SIGUE UN PASO POR DELANTE, PERO PES VUELVE A MERECER MUCHO LA PENA ■

de clase media y alta. Las animaciones de *PES* nos han parecido particularmente buenas, en especial las de los pies al golpear la pelota, que quedan muy bien. *FIFA*, por su parte, tiene un sistema de colisiones más orgánico, aunque las galopadas con balón son un pelín robóticas.

Donde sí que hay una victoria clara de la saga de EA es en la ambientación y la presentación visual de los partidos. Para empezar, los estadios, además de ser más numerosos, están perfectamente recreados y hay detalles como el desgaste del césped o el hecho de que haya recogepelotas y cámaras para aburrir alrededor del rectángulo de juego. No obstante, lo que más nos gusta es el tono televisivo que tiene todo el conjunto, que hace que la "acción" propiamente dicha se intercale con vídeos y primeros planos de los protagonistas, que tienden a mostrar distintas emociones. A eso, añadid la rotulación de los partidos, en forma de estadísticas e incluso anuncios sobre fichajes en el período de pretemporada. Además, podemos elegir entre numerosos horarios y condiciones climatológicas para disputar los partidos, lo que hace que la atmósfera pueda presentar numerosas apariencias.



EL FOX ENGINE podría dar más de sí, pero el rendimiento global es bueno. Se nota la mejoría que se ha hecho en las animaciones.



LOS "VÍDEOS" que saltan durante los partidos tienen algún fallo de continuidad, sobre todo si hay una amonestación.



EL RANGO HORARIO es muy limitado. Sólo podemos elegir entre día y noche. La climatología tampoco es muy variada.



AL JUGAR CON LLUVIA, hay que tener cuidado, pues los jugadores tienden a resbalarse si se pasan de frenada.



HAY UN EDITOR para "arreglar" los fallos de licencia. Las versiones de PS4 y PS3 permiten importar imágenes.

PES, por su parte, pese al uso del célebre Fox Engine, es mucho más austero en opciones. La apariencia general es buena, pero PS4 y Xbox One dan para mucho más.

→**LOS COMENTARIOS** son otro elemento donde la balanza está muy decantada. Manolo Lama, Paco González y Antoñito González llevan muchos años trabajando en *FIFA*, y se nota el bagaje que hay acumulado. Su estilo de colegueo podrá gustar más o menos, pero los diálogos están siempre bien integrados. Eso sí, están a años de distancia de los comentarios en inglés, que resultan mucho más variados y enriquecedores.

Por el contrario, Carlos Martínez y Julio Maldonado no lucen nada en *PES*. La narración ha mejorado un poco respecto al esperpento del año pasado, pero parece que Konami no ha tomado nota y se vuelven a repetir los mismos errores. Lo más flagrante es lo mal engarzadas que están muchas líneas de diálogo, a las que se les ven las costuras de una forma terrible. Es una lástima que dos de los mejores comentaristas futbolísticos de nuestro país estén tan mal aprovechados por un mal trabajo del estudio encargado de hacer las grabaciones y el montaje.

→**COMO HABRÉIS PODIDO COMPROBAR**, tanto *FIFA* como *PES* tienen sus pros y sus contras, pero una cosa está muy clara: tras muchos años, ambas sagas vuelven a estar a un nivel muy parejo en jugabilidad, cercano al sobresaliente. La saga de EA Sports sigue un pequeño paso por delante, por su presentación audiovisual y su mayor profundidad de opciones, pero, muchos años después, se puede decir que *Pro Evolution* vuelve a merecer mucho la pena. HC

PES 2016

Imitando el estilo del rival

El género del fútbol no es muy dado a arriesgar en cuanto a modos de juego. En ese sentido, *PES* no sólo no ha aportado grandes cosas en los últimos años, sino que, en buena medida, se ha dedicado a replicar lo que iba haciendo *FIFA*, especialmente en la vertiente online. Este año, el PES Team tampoco se ha calentado la cabeza y, básicamente, ha usado la misma fórmula que el año pasado, sin novedades.



LA LIGA MASTER, modo mítico donde los haya, nos invita a dirigir un club, aunque sus opciones son muy básicas. El sistema de traspasos resulta tan estándar como irreal.



EN SER UNA LEYENDA, sólo manejamos a nuestro jugador, al que hay que llevar a la cima, empezando en un club modesto. No podemos pedir el balón, lo cual es frustrante.



EL MODO MYCLUB, igual que Ultimate Team, precisa estar conectado online y nos invita a ir creando un equipo cada vez mejor a base de obtener cromos y objetos consumibles.



DIVISIONES EN LÍNEA es el típico modo en el que podemos ascender y descender entre diversas ligas, para que siempre juguemos contra gente de nuestro mismo nivel.



FIFA 16 ha apostado por mantener la trayectoria de los últimos años, puliendo aspectos como el ritmo de los partidos o la actuación de los guardametas.



PES 2016 se ha mirado con acierto en el espejo de *PES 6*. El control recuerda al del pasado, pero actualizado. De ahí, su lema: "Ama el pasado, juega el futuro".





LAS DIFERENCIAS ENTRE FIFA Y PES son más difusas que nunca este año. Ambos son grandes juegos de fútbol, así que no os equivocaréis con ninguno.

NUESTRO VEREDICTO

FIFA 16

Lo mejor

- **La presentación visual,** con recogepelotas, el exterior de algunos estadios, clima variado, rótulos televisivos, cánticos...
- **Sus licencias** son difíciles de superar: 27 ligas, 79 estadios, el debut del fútbol femenino...

Lo peor

- **Es un FIFA 15 vitaminado,** al que no se le aprecian cambios importantes, ni en los modos ni en el manejo. Es muy continuista.
- **Los árbitros** aplican fatal las leyes de la ventaja. Aparte, se producen manos a todas horas.

- **GRÁFICOS** La presentación es muy televisiva y los futbolistas están logrados, aunque hay animaciones algo robóticas. **89**
- **SONIDO** Lama y González están muy hechos a la saga, pero también estancados. La banda sonora, muy indie, es excelente. **88**
- **DURACIÓN** La nómina de modos es amplia. Se han añadido detallitos, como el FUT Draft, pero nada demasiado relevante. **90**
- **DIVERSIÓN** La jugabilidad es muy completa. Es como la de *FIFA 15*, pero, por suerte, sin "porteruchos" ni correcalles. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 89

Valoración

FIFA 16 raya a un gran nivel, tanto en lo jugable como en lo visual y en el número de licencias. Eso sí, EA Sports se ha acomodado en los últimos años y su ventaja prácticamente se ha desvanecido.

PES 2016

Lo mejor

- **El control,** que había sido el gran problema de la saga en los últimos años, es una maravilla.
- **Hay licencias de peso,** como la Champions, la Libertadores y, en el futuro, la Eurocopa. Aparte, el editor resulta muy completo.

Lo peor

- **Los modos** son más de lo mismo, igual que los comentarios, cuyo ensamblaje transmite una dejadez y una apatía reprochables.
- **La IA** presenta altibajos, sobre todo en defensa. Los tiros de fuera del área son gol con frecuencia.

- **GRÁFICOS** Las animaciones y las caras son excelentes, aunque el acabado global (estadios, iluminación) es mejorable. **86**
- **SONIDO** Los comentarios no están bien engarzados. El sonido ambiente sí cumple, y la banda sonora tiene temazos. **75**
- **DURACIÓN** La oferta de modos y licencias es extensa, aunque apenas hay novedades serias respecto a *PES 2015*... **88**
- **DIVERSIÓN** El control es glorioso. Recuerda al del mítico *PES 6* y da gusto en todo: regates, chuts, pases, entradas... **92**

PUNTUACIÓN FINAL 88

Valoración

Tras el calvario de la generación PS3-360, el PES Team ha vuelto a dar con la tecla y ha firmado el mejor *Pro Evolution Soccer* desde los tiempos de PS2, gracias a una jugabilidad que es una delicia.

El derbi más igualado desde hace muchas temporadas

por Rafael Aznar
@Rafaikkonen



Para mí, septiembre es una de las épocas más duras del año, no porque se acabe el verano, que es algo que hasta celebro, sino por la responsabilidad de analizar y contraponer lo que ofrecen cada año dos de las sagas más longevas y queridas de la historia de los videojuegos: *FIFA* y *Pro Evolution Soccer*. A eso se añade el fanatismo cerril que orbita alrededor de ambas, al más puro estilo de la rivalidad entre Real Madrid y Barcelona, algo que te hace tener que leer auténticas burradas, aderezadas, cómo no, con acusaciones de favoritismo y recepción de maletines. Si habéis visto alguno extraviado y veis que va a mi nombre, no dudéis en hacérmelo llegar, sobre todo si va cargado de fajos de billetes de 500 euros, porque, de momento, mi cuenta corriente no ha tenido la suerte de tal avistamiento. A ver si así voy abriendo cuenta en Suiza y pensando en la jubilación.

Bromas al margen, llevo más de veinte años jugando a juegos de fútbol, desde los tiempos de *World Cup Italia 90*, el primer *FIFA* o mi querido *Virtua Striker*. Dado que soy un entusiasta total del deporte, desde 2009 he tenido el privilegio de analizar casi todos los títulos de fútbol que llegaban a la redacción de Hobby Consolas, y he de reconocer que nunca había tenido dudas de qué juego era mejor cada año: *FIFA* siempre estaba diez metros por delante. Antes de que los hooligans buscadores de maletines se me tiren a la yugular, aclaro que el juego de fútbol con el que más he disfrutado en mi vida es, con diferencia, *Pro Evolution Soccer 6*, cuyo lanzamiento coincidió con mi primer año en la Universidad. No os imagináis la de horas y horas que le eché con los amigos del colegio mayor en el que vivía, hasta las tantas de la noche. Sin embargo, a partir de la siguiente entrega, *PES 2008*, que era la primera pensada expresamente para la generación de PS3 y Xbox 360, la saga de Konami entró en barrena, mientras *FIFA* mejoraba a pasos agigantados... El año pasado, ya con las dos sagas volcadas en PS4 y Xbox One, se inició un cambio de tendencia: la saga de EA seguía siendo mejor, pero se empezaba a estancar, mientras la de Konami salía de su lesión de ligamento cruzado y volvía a ofrecer minutos de calidad sobre el césped. Pues bien, lo que tenemos ahora es la continuación de eso, con dos tendencias opuestas. Tanto *FIFA* como *PES* están a un gran nivel, pero con el condicionante psicológico de que a la primera se la nota algo estancada, en tanto que la segunda viene en progresión ascendente.

Los 90 minutos de partido han acabado empate, pero, en la prórroga, FIFA sigue teniendo más oxígeno en los pulmones.

Este choque es el más igualado que yo recuerdo. Antes de escribir todo este análisis comparativo, he estado dudando seriamente a cuál declarar como vencedor. Por momentos consideraba que era mejor *FIFA 16*, pero, al rato, cambiaba de opinión y pasaba a pensar que *PES 16* estaba por delante. Como siempre digo, para mí, los videojuegos y su componente lúdico no se deberían calificar matemáticamente, pero, dado que el sistema de notas gusta tanto, no queda otra. Pensé en darles el mismo numerito y declarar un empate técnico, pero sería muy cómodo, y no del todo justo. El control de *PES 2016* es glorioso y los habituales problemas de licencias de la saga están muy bien resueltos, con torneos como la Champions League y la Copa Libertadores, pero es indudable que *FIFA* es mejor visualmente y en cuanto a profundidad de opciones (sin olvidar que su control también es canela fina). *FIFA* ha dado el valiente paso de incluir fútbol femenino, mientras que *PES* ha logrado hacerse con la licencia de la Eurocopa (aunque está por ver la manera en que la disfrutaremos).

Todo esto no quita que ambos títulos me hayan decepcionado en cuanto a innovación, y lo peor es que llueve sobre mojado. Los modos de juego son un copia-pega flagrante de los que había el año pasado, casi todos los cuales ya venían de lejos. ¿Para cuándo un modo Carrera tan ambicioso como el de *NBA 2K*? Saber que vas a vender a espuertas independientemente de lo que hagas no es la mejor forma de cuidar a los usuarios.

Estamos ante dos títulos de fútbol que son tremendamente competitivos. Se podría considerar que los 90 minutos de partido han acabado empate, pues la jugabilidad de ambos títulos es fabulosa, pero en la prórroga, cuando hay que demostrar la forma física, *FIFA* sigue teniendo un poco más de oxígeno en los pulmones como para decantar el encuentro a su favor. En todo caso, tras años de goleadas, vuelve a haber mucha igualdad.

18 ■ Acción/aventura ■ Warner Bros. Interactive ■ 1 jugador
■ Castellano (textos) ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Bendita locura la de Max

MAD MAX

Estará más loco que Freddy Krueger y Jason juntos pero la chifladura de Max Rockatansky es pura diversión.



■ **LOS VIDEOJUEGOS SABEN LO SUYO DE APOCALIPSIS** y futuros en los que la violencia y la supervivencia imperan a sus anchas. Ahí están *Borderlands*, *Rage* o *Fallout*, por ejemplo. Pero todo eso, o al menos la ambientación que vemos en esos títulos, nació con la película Mad Max en 1979. Los clichés de todos ellos: perro que acompaña al superviviente, importancia de los combustibles, etc. son patrimonio de la saga fílmica. Por eso, ya era hora de ver una adaptación de su universo al videojuego, y mejor aún si nos dicen que sus creadores son Avalanche Studios, los mismos de la saga *Just Cause*. Eso sí, como muchos no habrán visto nunca las pelis, la trama del juego es completamente independiente.

→**MAX ROCKATANSKY VUELVE A SER EL PROTAGONISTA** pero no tiene el aspecto del Mel Gibson original. La aventura comienza cuando Max es abordado en plena carretera por Lord Scrotus, el villano del juego, que impone su psicótica ley en buena parte del Páramo. Sin agua, comida ni tan siquiera su amado coche, Max tendrá que empezar de cero para lograr vengarse. Gracias al señor de la combustión nos topamos con Chumbucket, un chiflado que resulta ser un manitas mejorando y creando vehículos, que nos acompaña como copiloto del Magnum Opus, nuestro nuevo vehículo.

El Páramo es un gigantesco mapa dividido en 6 territorios y nuestra misión principal es disminuir el grado de control de Scrotus de cada zona hasta hacerlo desaparecer. Para ello podemos desmantelar campamentos, acabar con francotiradores, desactivar campos de minas, derribar espantapájaros (una especie de monumentos a Scrotus) o acabar con las rutas de convoy que transportan gasolina.

La aventura está dividida en dos grandes mecánicas de juego: la conducción y la acción a pie. El control de los vehículos es bastante convincente y la cantidad de mejoras que le podemos hacer a nuestro coche (divididas en 18 apartados que incluyen las mejoras puramente estéticas) se aprecian a la hora de manejarlos. Algunas, por otro lado, nos sirven







EL ARPÓN DE NUESTRO COCHE nos sirve para derribar todo tipo de objetos, como los espantapájaros de Scrotus.



LOS CAMPAMENTOS DE SCROTUS están repletos de chatarra, planos de mejoras y emblemas que destruir.



LAS CARRERAS son uno de los pasatiempos preferidos del Páramo y el lugar ideal para poner a prueba nuestro coche.

Creando el bólido perfecto

El Magnum Opus, nuestro vehículo, es nuestro más fiel compañero (no te enfades Chum). Lo mejor es que es realmente personalizable, con 18 apartados distintos entre mejoras estéticas, defensivas y ofensivas. Hay tantas que podemos terminar la historia y aún nos quedarán mejoras.



LA VELOCIDAD es clave, con mejoras en el motor (viva nuestro V8), el tubo de escape, o nuestro preciado turbo. Eso sí, a más motor más peso.



LA DEFENSA también es vital. Podemos mejorar el tiempo que tarda Chum en reparar el coche, poner púas antiabordaje, pinchos en las ruedas, etc.

2

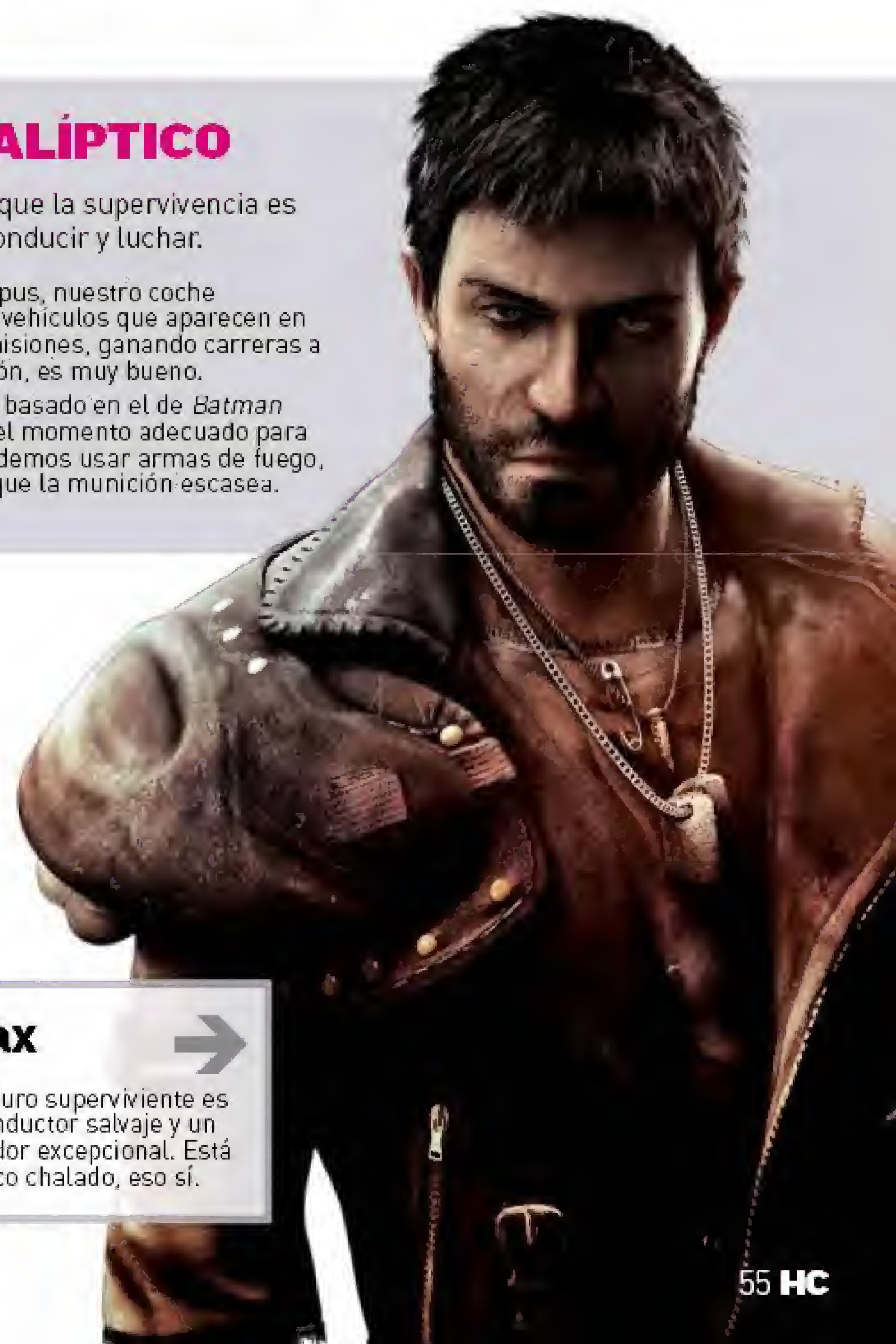


CÓCTEL POSTAPOCALÍPTICO

El Páramo es un lugar indómito y en el que la supervivencia es clave. Para ello tendremos que saber conducir y luchar.

1. LA CONDUCCIÓN. Además del Magnum Opus, nuestro coche personalizable, podemos conducir todos los vehículos que aparecen en el juego. Los desboqueamos completando misiones, ganando carreras a muerte,... El control, sin llegar a la simulación, es muy bueno.

2. LOS COMBATES. El sistema de lucha está basado en el de *Batman Arkham*, bloqueando los ataques rivales en el momento adecuado para poder iniciar los contraataques. También podemos usar armas de fuego, lanzar latas de gasolina en llamas, etc. aunque la munición escasea.



para evitar que nos aborden los enemigos o para aumentar nuestro potencial ofensivo. Las batallas sobre ruedas, dadas las opciones, se vuelven realmente espectaculares, embistiendo bólidos rivales, destrozándoles la carrocería con los pinchos de nuestras ruedas o a simples escopetazos, por poner unos ejemplos.

→LA ACCIÓN A PIE NOS HA DEJADO EL CORAZÓN DIVIDIDO. Por un lado da la sensación de que el personaje pesa demasiado y le cuesta demasiado saltar, más incluso de lo que consideramos realista. Por otro lado, la exploración resulta gratificante y el gran culpable es el excelente diseño de niveles. Cada lugar de saqueo o, en especial, cada campamento enemigo tiene un diseño muy bien pensado que siempre nos anima a seguir explorando para dar con todos los coleccionables del lugar.

Cuando la cosa se pone más violenta, Max sí que es un auténtico prodigio. Los combates recuerdan mucho a la saga *Batman Arkham*, con el ya clásico botón para bloquear los ataques rivales cuando ▸▸

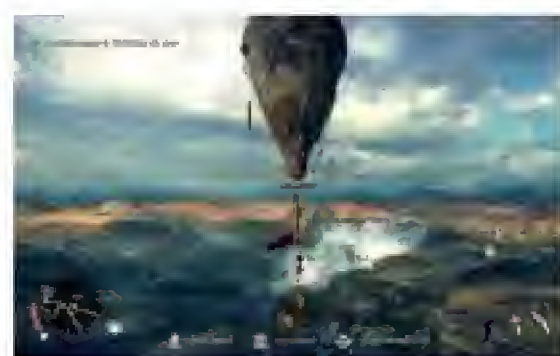
Max



Este duro superviviente es un conductor salvaje y un luchador excepcional. Está un poco chalado, eso sí.

Un Páramo lleno de tesoros

El mapeado es realmente extenso y hay muchas zonas que no podemos explorar a toda pastilla en nuestro coche, así que nos toca investigar hasta el último rincón del escenario.



LAS ATALAYAS, que podemos descubrir con globos, nos muestran en el mapa los iconos de los lugares de interés que hay desperdigados por la zona.



LOS COLECCIONABLES están repartidos por todo el escenario. Aunque Max no es precisamente ágil, nos toca explorar al dedillo el mapeado.



EL LANZABENGALAS nos sirve para señalar nuestra ubicación a Chum, que irá a buscarnos inmediatamente.



LAS NUBES DE POLVO Y ARENA nos indican que algo interesante se cuece, en este caso un convoy de Scrotus.



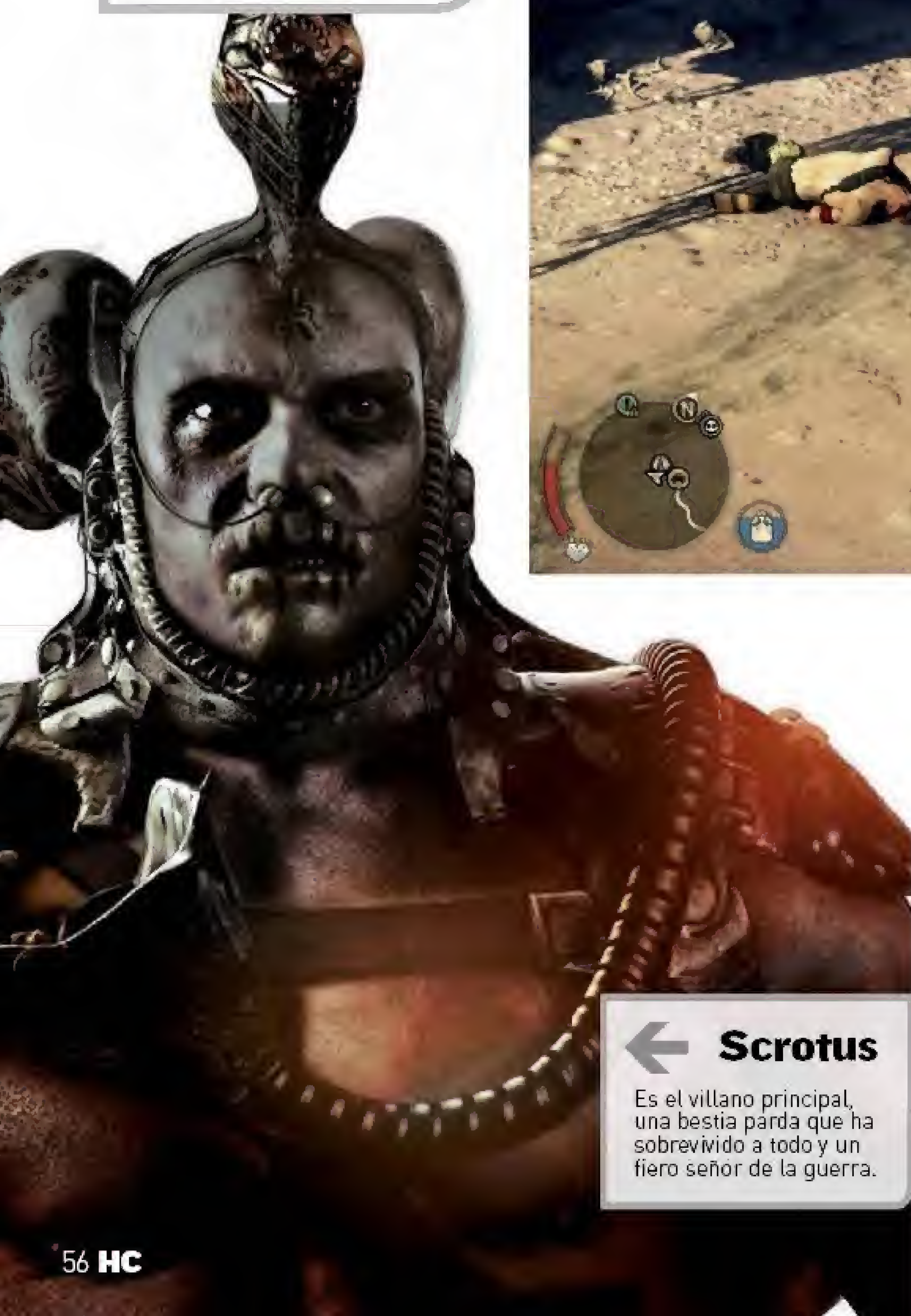
EL APARTADO TÉCNICO es realmente redondo sin ser apabullante. Mirad los efectos de partículas, qué calidad.



LAS BATALLAS ENTRE VEHÍCULOS son una de las mecánicas más interesantes del juego. Solo puede quedar uno.



LAS PELEAS se basan en el sistema de bloqueos y contraataques tan característico de la saga *Batman Arkham*.



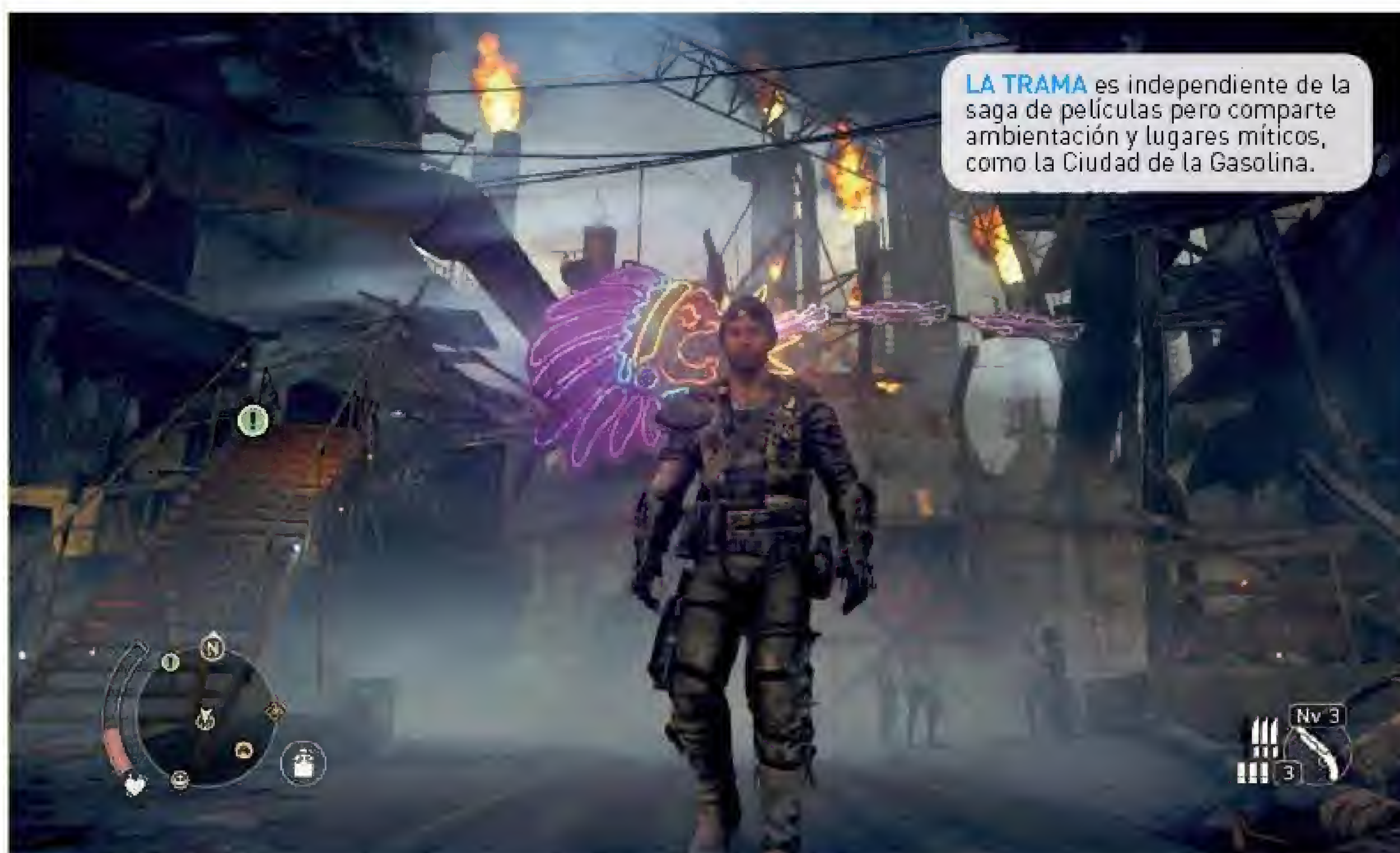
Scrotus

Es el villano principal, una bestia parda que ha sobrevivido a todo y un fiero señor de la guerra.

vemos el no menos mítico icono sobre la cabeza del enemigo. Si encadenamos unos cuantos golpes sin recibir ningún daño entramos en el modo furia, en el que hacemos nuevos movimientos y propinamos mucho más daño. Además, también podemos mejorar las habilidades de Max, ya sea con nuevas herramientas, aumentos de la defensa y el ataque o en la capacidad para obtener recursos.

LA MEZCLA DE CONDUCCIÓN Y EXPLORACIÓN A PIE es la verdadera salsa del juego. El apartado técnico es muy competente (pese a algunas ralentizaciones puntuales), con unas animaciones muy fluidas durante los combates, una iluminación realmente espectacular y unos efectos de partículas geniales, especialmente en lo que respecta a las explosiones.

Mad Max deja en el camino, eso sí, algunas oportunidades desaprovechadas, que hubieran convertido el juego en una obra maestra, como no apostar definitivamente por la supervivencia, ofrecer un mundo abierto demasiado guiado (como ocurre últimamente en otros títulos similares) y una dificultad que va de más a menos, justo lo



LA TRAMA es independiente de la saga de películas pero comparte ambientación y lugares míticos, como la Ciudad de la Gasolina.





■ NO ES UN JUEGO INNOVADOR, PERO SIENTA LA BASE PARA UNA SAGA BRUTAL ■





EL ESCENARIO podría resultar repetitivo al ser un desierto, pero nada más lejos. El diseño es tan ingenioso que nunca nos lo ha parecido.

Recursos para sobrevivir

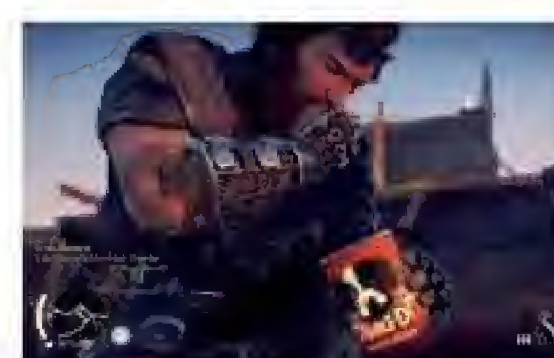
Para sobrevivir en el Páramo no nos queda más remedio que hacernos con los preciados y escasos recursos que hay disponibles. Para ello, claro, tenemos que luchar a muerte. Al principio del juego tienen mucha importancia, pero se va perdiendo a medida que mejoramos las habilidades de nuestro protagonista visitando al misterioso Griffa.



EL AGUA escasea, no en vano es un mundo desértico, así que es vital llevar siempre la cantimplora llena para recuperar la energía de Max.



LA GASOLINA es el motor que mueve las luchas de poder en el Páramo. Por mucha mejora que le hagas al Magnum Opus no irá muy lejos sin ella.



LA COMIDA también recupera la energía de Max, pero no podemos transportarla, solo consumirla in situ. Hay latas, ratas, lagartos, gusanos,...

contrario de lo que nos gustaría. Pero no está de más aclarar que también deja cosas geniales, como las tormentas de arena, las nubes de polvo y arena que indican que hay algo interesante por la zona o un apartado técnico redondo.

La mezcla de mecánicas de juego es muy adictiva y la ambientación y algunos momentos de la historia son brillantes. Quizás es demasiado convencional, pero el diseño de niveles es tan inspirado que no nos importa. No es una obra maestra, pero sienta las bases de lo que podría acabar siendo una saga inolvidable. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La mezcla de géneros,** con la conducción y la acción como máximos exponentes.
- **El diseño de niveles,** especialmente en los campamentos y el redondo acabado de lo técnico.

Lo peor

- **El desarrollo es algo convencional,** sin elementos demasiado innovadores.
- **Es demasiado repetitivo** pese a que hay decenas de objetivos por cumplir en el enorme mapa.

Alternativas

- **Rage,** de id Software, comparte conducción, acción (en primera persona eso sí) y apocalipsis.
- **Borderlands,** también comparte vehículos y ambientación aunque sus tiroteos subjetivos están más orientados al mundo del rol.

■ **GRÁFICOS** No son revolucionarios pero todo tiene un acabado tan redondo que sus gráficos convencen plenamente.	89
■ **SONIDO** La banda sonora no es gran cosa, las voces están en inglés y los efectos de sonido son muy contundentes.	88
■ **DURACIÓN** Para ser un juego sin modo online es muy largo. Más de 50 horas para completarlo al 100%.	90
■ **DIVERSIÓN** La mezcla de géneros y el acertado diseño de niveles consigue engancharnos del principio hasta el final.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Pese a ser algo convencional en su desarrollo, su mezcla de géneros, la gran oferta de contenido que ofrece y el excelente diseño de niveles conforman un todo muy entretenido que hace justicia a la saga de películas.

3 ■ Plataformas ■ Nintendo ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 47,95 € ■ Ya disponible

Diversión infinita en 2D

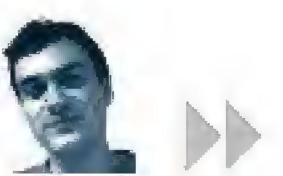
SUPER MARIO MAKER



Super Mario Bros. cumple 30 años. ¿Qué mejor forma de celebrar el aniversario que disfrutar de los mejores niveles 2D imaginables de Mario, y crear los nuestros propios?

■ **SU GRAN EDITOR OFRECE MUCHAS POSIBILIDADES,** y aun así es muy sencillo de controlar gracias a la comodidad del GamePad, desde cuya pantalla táctil podéis acceder fácilmente a todas las opciones de diseño. Como quizás ya sepáis, el juego incluye los estilos visuales y mecánicas de cuatro juegos distintos del fontanero. Los tres más clásicos corresponden a los que posiblemente son los tres mejores juegos de plataformas 2D de la historia: *Super Mario Bros.* y *Super Mario Bros. 3* de NES, y *Super Mario World* de SNES. Por otra parte tenemos también el estilo moderno de *New Super Mario Bros. U*, la culminación de la subsaga *New* que vimos acompañar el lanzamiento de Wii U, y que además fue el primer Mario con gráficos en alta definición.

→ **PODÉIS CREAR CADA NIVEL** eligiendo cualquiera de los cuatro estilos, pero lo mejor de todo es que la diferencia va mucho más allá de los gráficos: el nivel es siempre respetuoso con las animaciones, melodías y movimientos del juego en el que se basa. Por ejemplo, sólo en los niveles de *New Super Mario Bros. U* podéis rebotar en las paredes y dar "culadas", mientras que únicamente en los de *Super Mario World* es posible lanzar caparazones hacia arriba. Eso sí, la mayoría de elementos están disponibles en los cuatro estilos, muchos de ellos adaptados de manera retro cuando hace falta. Por ejemplo, ahora podemos disfrutar con la estética del *Super Mario Bros.* original de enemigos que debutaron en juegos posteriores como Boos, Bob-ombs y Rocas Picudas, además de muchos otros





PODÉIS METER los ítems que queráis en los bloques, y hacer que Lakitu lance cualquier cosa que se os ocurra.



LOS MOVIMIENTOS DE BOWSER difieren según el juego en el que se base el nivel. Aquí lo tenemos en versión NSMBU.



HAY SEIS AMBIENTACIONES: al aire libre, bajo tierra, bajo el agua, casa encantada, fortaleza aérea y castillo.

Convertidos a lo retro

Aunque muchos de los elementos y enemigos de *Super Mario Maker* no aparecieron en los primeros juegos del fontanero, la mayoría de ellos pueden usarse en los niveles basados en los juegos más antiguos, donde adoptan una estética retro nunca antes vista.



LAS ROCAS PICUDAS, esos pedruscos con cara y pinchos, debutaron en *Super Mario Bros. 3* pero también los veréis en los niveles del primer *SMB*.



BOWSY, el hijo de Bowser, apareció por primera vez en *Super Mario Sunshine* (2002), pero aquí lo tenemos con las estéticas antiguas.





CREAR Y JUGAR

Hay dos grandes maneras de disfrutar de *Super Mario Maker*: creando niveles y disfrutando de los de otros jugadores.

1. LOS ELEMENTOS MÁS CARACTERÍSTICOS DE MARIO. Algunos adquieren otras formas al agitarlos, así que hay más de lo que parece.
2. CREA TUS NIVELES. Utiliza los distintos elementos, enemigos y power-ups para crear todo tipo de niveles a tu gusto.
3. COMPARTE Y JUEGA. Sube tus niveles a través de Internet, y juega a los de miles de usuarios mediante los distintos modos que ofrece el juego.

elementos como plataformas móviles de diferentes tipos.

También hay elementos que son exclusivos de sus respectivos estilos visuales, en especial los power-up. Además de los clásicos champiñones y flores de fuego (que están en todos), cada estilo cuenta con el suyo propio: *Super Mario Bros. 3* tiene la Super Hoja, *Super Mario World* la Super Pluma y *New Super Mario Bros. U* el Champicóptero. En el caso de *Super Mario Bros.*, sus niveles disponen de un nuevo power-up muy especial: el champiñón ?. Al tocar este ítem, Mario toma una apariencia distinta entre 99 posibles. Hay dos formas de desbloquear estas apariencias: conectando sus respectivos amiibo, o superando ciertos desafíos en el juego. Más allá del aspecto que tome Mario, el champiñón ? tiene los mismos efectos prácticos que un champiñón normal: con él ganamos un punto más de vida y la habilidad de romper bloques a cabezazos. Por lo demás, y aunque por desgracia no hay más power-up disponibles, tenéis un montón de elementos clásicos que además ▸▸



Mario

El personaje más icónico de la historia de los videojuegos está ahora al servicio de lo que los jugadores quieran hacer con él.

Niveles mundiales

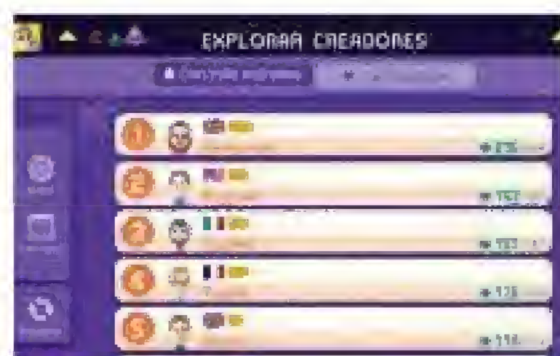
Os esperan millones de niveles creados por otros jugadores de todo el mundo. Desafío 100 Marios (en el que contáis con 100 vidas) es el modo principal, y en él os aparecen niveles aleatorios. Podéis elegir dificultad: Fácil, Normal o Difícil.



DESAFÍO 100 MARIOS incluye niveles aleatorios creados por otros jugadores. El mapa en el que se desarrolla es algo soso, eso sí.



EXPLORAR NIVELES os conduce a los mejor valorados por la comunidad, por lo que siempre encontraréis lo mejor de lo mejor.



EXPLORAR CREADORES os lleva a todos los niveles de jugadores concretos, también con un ranking que incluye a los más populares.



HAY TODO TIPO DE PLATAFORMAS a vuestra disposición, incluidas las móviles, y un montón de peligros a elegir.



ESTE ES UNO DE LOS NIVELES PREDISEÑADOS que aparecen en el modo Desafío 10 Marios.



PODÉIS INCLUIR EFECTOS DE SONIDO, e incluso grabar los vuestros propios con el micrófono del GamePad.



SI OS GUSTA UN NIVEL, tenéis la opción de otorgarle una estrella tras superarlo y así aumentar su popularidad.



YOSHI está disponible en los niveles de SMW y NSMBU, mientras que en los de SMB y SMB3 tenéis el disfraz Bota.



Locuras

Más ejemplos de las locuras que podéis crear: cualquier cosa subida a una nube o a la nave de Bowser.



podéis combinar de locas maneras que desafiarán a vuestra imaginación: ponerle alas a cualquier cosa para que vuele, montar a Bowser en la nube de Lakitu y hacer que los cañones disparen champiñones son sólo algunas de las posibilidades que nos vienen a la mente.

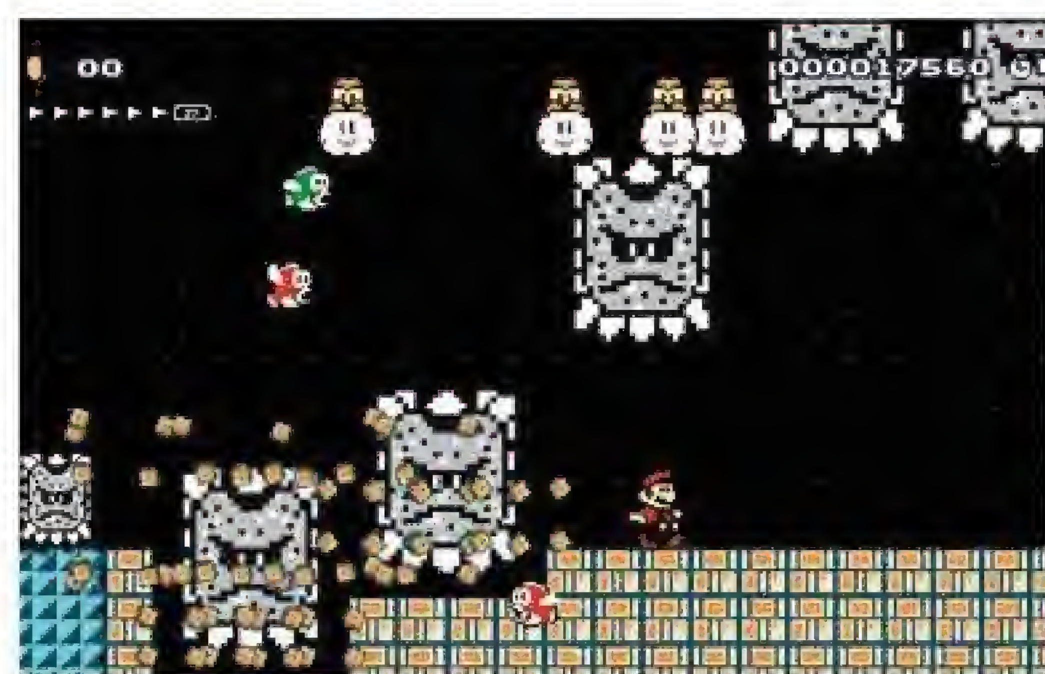
EL JUEGO INCLUYE 68 NIVELES PREDISEÑADOS, la mayoría de ellos accesibles a través del modo Desafío 10 Marios. Pero lo mejor, claro está, es jugar a los niveles que comparte la comunidad, con el modo principal Desafío 100 Marios (en el que aparecen niveles aleatorios creados por jugadores de todo el mundo) y la posibilidad de explorar niveles concretos en función de su popularidad. Además, si os gusta mucho un nivel, también podéis acceder a todos los que ha diseñado el mismo jugador.

En definitiva, *Super Mario Maker* funciona muy bien tanto para crear como para jugar, y sólo unas pequeñas carencias le impiden ser el Mario 2D perfecto. Es una lástima que no haya multijugador cooperativo como en anteriores Mario para Wii y Wii U, los modos de juego son mejorables, y también nos gustaría que



PODÉIS CAMBIAR entre los cuatro estilos en cualquier momento, y el nivel se adaptará automáticamente a ello.







■ LA IMAGINACIÓN COLECTIVA DE MILES DE JUGADORES ESTÁ A VUESTRO SERVICIO ■



PODÉIS HACER VIRGUERÍAS y romper las reglas tradicionales de Mario, como goombas en el agua y columnas de enemigos.

El champiñón ? y los amiibo

El nuevo champiñón ? otorga el poder de hasta 99 transformaciones distintas (sólo en los niveles basados en *Super Mario Bros.*).



TODAS LAS APARIENCIAS pueden desbloquearse superando desafíos, y muchos también conectando amiibo.



ES UN PUNTAZO jugar con todos estos personajes, y vivir situaciones como este épico Bowser vs. Bowser.

hubiese más power-up y tipos de escenarios (faltan los clásicos desiertos, bosques, etc.). Pese a ello, estamos ante un juego muy sólido del que va a salir contenido ilimitado de la más alta calidad. Su editor es muy intuitivo, completo y fácil de manejar, y su mayor punto a favor es que vais a poder disfrutar de infinitos niveles en los que la imaginación colectiva de miles de jugadores está a vuestro servicio usando las mecánicas de los mejores juegos de plataformas 2D de la historia. Si os gusta Mario no podéis perderos este juego, bien queráis crear o sólo jugar. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Cuatro grandes estilos** de Mario, cada uno con sus propias mecánicas.

■ **Niveles infinitos.** Llegarán muchos nuevos cada día, y encontraréis auténticas joyas de diseño.

Lo peor

■ **Escasa variedad** de tipos de escenario. Faltan muchas ambientaciones clásicas.

■ **No hay multijugador,** al contrario de los otros juegos de Mario para Wii U. Tampoco checkpoints ni mapamundis.

Alternativas

• **New Super Mario Bros. U.** Si queréis una buena experiencia 2D de Mario más tradicional, aquí la tenéis.

• **Super Mario 3D World.** Aunque es en 3D, su concepto es cercano al de los Mario 2D. De lo mejor para Wii U.

■ **GRÁFICOS** Nos encanta contar con cuatro míticos estilos gráficos de Mario, pero hay pocas ambientaciones.	79
■ **SONIDO** Melodías clásicas inolvidables, pero son limitadas y no se pueden elegir al editar el nivel.	77
■ **DURACIÓN** Niveles infinitos, y muchos de gran calidad. Eso sí, los modos de juego podrían tener más gancho.	95
■ **DIVERSIÓN** Una fuente inagotable de niveles basados en los Mario 2D más divertidos de la historia.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

Valoración

Sencillo de crear, divertido de jugar. Le falta el multijugador y otros detalles para alcanzar todo su potencial, pero está claro que nos va a proporcionar diversión infinita con millones de niveles geniales basados en los mejores Mario 2D.

3 ■ Velocidad ■ Turn 10 Studios (Microsoft) ■ 1-24 jugadores ■ Castellano ■ 61,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Soplando velas con los escapes

FORZA MOTORSPORT 6



La saga de carreras más prolífica de la última década está de aniversario, y lo ha celebrado con su entrega más bestia, pensada para los amantes del motor, la adrenalina y la gasolina virtual. ¡Feliz cumpleaños!

■ **DESDE 2005**, cada dos años aterriza en las consolas de Microsoft una nueva entrega de *Forza Motorsport*, una de las sagas exclusivas más importantes de cuantas tiene en cartera la compañía de Redmond. Desde el primer momento, la saga se situó en el podio de la velocidad realista, y la entrega que nos llega ahora es la consumación de una trayectoria siempre creciente. Dejando a un lado la subserie *Horizon* (cuya segunda entrega sigue pareciéndonos uno de los mejores juegos de la actual generación), *FM6* es la entrega más completa que ha habido nunca, y lo mejor es que Turn 10 Studios ha tomado nota de todo lo que falló en la anterior: hay más coches (y es más fácil conseguirlos, pues se han eliminado los micropagos), hay más circuitos y, por fin, debutan las carreras nocturnas y la lluvia.

→ LA PASIÓN POR EL MOTOR ha estado siempre en el ADN de la saga, y eso se nota en el mimo con que se ha tratado a cada uno de los 460 coches, de 81 fabricantes reales. Cada uno tiene un manejo muy diferenciado, y se han cubierto prácticamente todas las categorías automovilísticas: utilitarios, turismos, superdeportivos, monoplazas, prototipos, muscle cars... Si acaso, faltarían karting y rally, pero no se les echa de menos.

Como es lógico, la mejor forma de disfrutar del género de la velocidad es con un volante, pero el mando de Xbox One es el sustituto perfecto, pues sus gatillos parecen haberse hecho pensando en el pilotaje. Cada apretón al acelerador o cada blocada de frenos se transmiten a los motores de vibración





TURN 10 STUDIOS vuelve a dejar constancia de su gran labor en el campo de la excelencia: técnica y visualmente, *FM6* es una bestia.



EL NÚMERO DE COCHES EN PISTA se ha ampliado hasta los veinticuatro, sin que se aprecie ni una sola ralentización.



LA IA vuelve a estar representada por drivatares, que son modelos basados en la forma de conducir de otros usuarios.

Al cobijo de la noche y la lluvia

Jugablemente, la novedad más destacada es que, por fin, hay carreras nocturnas y con lluvia. Sólo hay siete circuitos que permitan correr bajo un aguacero y seis que permitan hacerlo de noche (sin que haya iluminación dinámica), pero el resultado visual y jugable es una auténtica gozada.



EN LAS CARRERAS DE NOCHE, los faros son nuestra única herramienta de supervivencia. Se supone que el agarre varía debido a la menor temperatura.



LA LLUVIA es de las mejores que hemos visto. Hay que evitar los charcos profundos si no queremos hacer aquaplaning y acabar trompeando en la hierba.

2



3



PASIÓN POR LA CONDUCCIÓN

El garaje contiene 460 coches, que abarcan cualquier disciplina imaginable, desde utilitarios hasta monoplazas y prototipos.

1. EL CONTROL es una maravilla. Cada coche responde de una manera, según su potencia, su tracción, su peso... Los gatillos de vibración del mando permiten sentir la aceleración y las frenadas en los dedos.

2. LAS AYUDAS son muy configurables: control de tracción y estabilidad, daños, rebobinado... Como más se disfruta es desactivándolas todas, para tener que gestionar derrapes y trallazos con golpes de volante.

3. HAY TUNEO, de modo que podemos adquirir piezas nuevas o hacer ajustes en la puesta a punto: presiones de ruedas, relación de marchas...

de los gatillos, lo que no sólo es un goce sensorial, sino que ayuda a encontrar los límites del coche. Las físicas son tremendas y resulta delicioso meter el coche en las curvas mientras notamos cómo se va el tren trasero y tenemos que contravolantear para no perderlo.

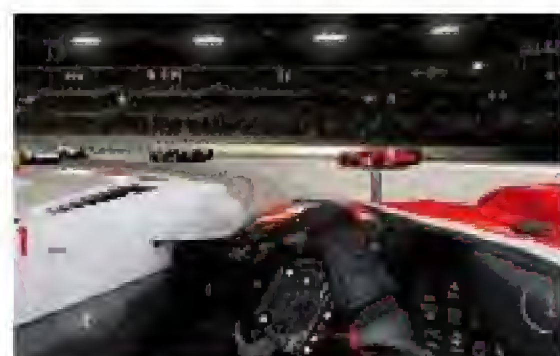
Como en la quinta entrega, los rivales son drivatares, es decir, modelos hechos a partir de la forma de jugar de otros usuarios, por lo que resultan muy verídicos. Eso sí, hay algunos altibajos en la dificultad que no están bien ajustados: por ejemplo, puede que decidamos jugar en lo que equivaldría al nivel normal y que, de repente, uno de los rivales esté muy por encima de los demás y nos resulte imposible batirlo, dependiendo de la categoría y el circuito.

➔LA NOCHE Y LA LLUVIA son dos elementos que llevábamos demandando desde hace mucho tiempo y, por fin, se han incluido, aunque dando una de cal y otra de arena. Jugablemente, la incidencia que tienen es brillante, ▸▸



Paseando por el mundo del motor

El modo Carrera, que dura cerca de 70 horas, consta de cinco volúmenes cuyas pruebas se desbloquean progresivamente. No hay campeonatos al uso, sino que, por lo general, se nos pide quedar en el podio en cada evento para poder pasar al siguiente.



LAS PRUEBAS se dividen, a grandes rasgos, entre coches de calle, deportivos, turismos, competición profesional y motorsport definitivo. Siempre hay sensación de progresión.



LOS EVENTOS DE EXHIBICIÓN se disputan aparte y plantean esquivar conos, derribar bolos, derrotar al primo digital de Stig, desafíos de adelantamiento, carreras de resistencia...



AL SUBIR DE NIVEL, podemos probar suerte en una ruleta. La probabilidad de que nos toque un coche es muy elevada.



LOS MODS son cartas que se pueden usar antes de una carrera para tener más agarre, salir más adelante...



LA ALIANZA CON *TOP GEAR* es clave. Richard Hammond y James May narran muchos de los vídeos del modo Carrera.



LA VERTIENTE ONLINE se ha ampliado con la posibilidad de disputar ligas y la presencia de hasta veinticuatro pilotos.



EL MODO FORZAVISTA permite observar al detalle los 460 coches: el habitáculo, el motor, las llantas, el encendido de los faros...

Peugeot 908

Los prototipos de Le Mans son la joya de la corona. Pueden alcanzar los 400 km/h y el agarre que ofrecen en las curvas es sensacional.



en especial la lluvia, que es de las más satisfactorias que hemos visto nunca: es vital ir por el carril menos mojado y evitar a toda costa los charcos hondos, sinónimo seguro de aquaplaning. Sin embargo, sólo una cuarta parte de los circuitos permiten correr en esas condiciones, lo cual es una lástima. Además, no hay ciclo día-noche dinámico, por lo que no hay posibilidad de ver amanecer o atardecer.

VISUALMENTE, *Forza Motorsport 6* es una auténtica maravilla. Cada coche está recreado al detalle y se puede contemplar en el modo Forzavista, donde podemos abrir las puertas o la tapa del motor, así como entrar en el habitáculo para ver el salpicadero. Hay incluso una voz en off que nos explica curiosidades de cada modelo. Ningún otro juego del género puede decir esto.

El motor Forza Tech corre a 1080p y 60 fps, sin ningún bajón, pese a que pueden acumularse hasta 24 coches en pantalla, con numerosos efectos alrededor: rayos de sol, reflejos en las lunas y la carrocería, discos de freno al ro-



HAY CINCO CÁMARAS: la interior no sólo es la más espectacular y realista, sino también la más cómoda en la mayoría de coches.





■ FORZA MOTORSPORT 6 ES MÁS VELOZ QUE EL VIENTO CUANDO SOPLA HURACANADO ■





EL EDITOR DE VINILOS es una virguería. Si no tenemos maña, podemos echar mano de los diseños creados por otros usuarios, que son ingentes.

Corriendo por todo el planeta

Hay veintiséis circuitos, de los cuales nueve debutan respecto a *Forza 5* (si contamos las variantes, hay 90 trazados). La cifra base, aunque es aceptable, es un poco escasa si se compara con otros títulos recientes. Eso sí, Turn 10 los ha escaneado con láser, por lo que el grado de detalle que presentan es apabullante, sobre todo aquéllos que permiten correr de noche.



LIME ROCK PARK, que no sale en casi ningún otro juego, es una de las grandes sorpresas de *FM6*. Es un placer pasar por sus chicanes ratoneras.



HOCKENHEIM Y SONOMA son viejos conocidos de la saga, pues ya estuvieron en *FM4*. El circuito urbano de Río estuvo en *FM1* y se ha rehecho de cero.



PISTAS como Brands Hatch, Monza, Watkins Glen, Daytona y el Circuito de las Américas se han convertido en habituales del género en los últimos años.

jo vivo, humaredas... El "popping" es casi inexistente, incluso en los retrovisores. Quizás lo único que echamos en falta es que haya algo más de ambiente de gran premio, pues no hay podios y las típicas presentaciones de la parrilla son muy sosas (se enfoca al coche en todo momento, así que nos perdemos detalles como el de los mecánicos trabajando alrededor).

Xbox One sigue engrosando su catálogo de exclusivas a paso rápido. Si os gustan mínimamente los coches, no podéis dejar de conducir éste, más veloz que el viento cuando sopla huracanado. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Tiene 460 coches,** una cifra bestial, con el añadido de que se pueden contemplar todos en el modo Forzavista.
- **Es un espectáculo** en lo técnico y lo visual: control, lluvia, noche, drivatares...

Lo peor

- **La lluvia y la noche** no están implementadas en todos los circuitos, y se echa en falta un ciclo día-noche dinámico.
- **Falta ambiente** de gran premio: podios, ingeniero de pista, paradas en boxes...

Alternativas

- **Project CARS** le supera en opciones, pero su garaje es muy inferior.
- **F1 2015** no es un mal juego, pero está muy por detrás.
- **Forza Horizon 2** es el mejor juego de coches de la generación, aunque es más arcade.

■ **GRÁFICOS** La recreación de los coches y los circuitos es sensacional. Al fin hay lluvia y noche, pero con algunas limitaciones. **91**

■ **SONIDO** El rugido de los motores es bestial. Los presentadores de *Top Gear* dan empaque (lástima que ya no esté Clarkson). **89**

■ **DURACIÓN** El modo Carrera es muy largo y hay un buen online. El único lunar es que "sólo" hay veintiséis localizaciones. **92**

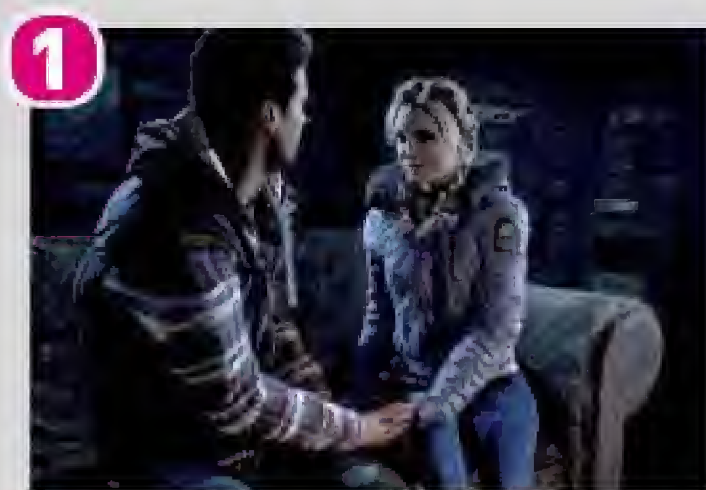
■ **DIVERSIÓN** El control es fabuloso, sobre todo si se juega sin ayudas. Saca el máximo partido a los gatillos del mando. **94**

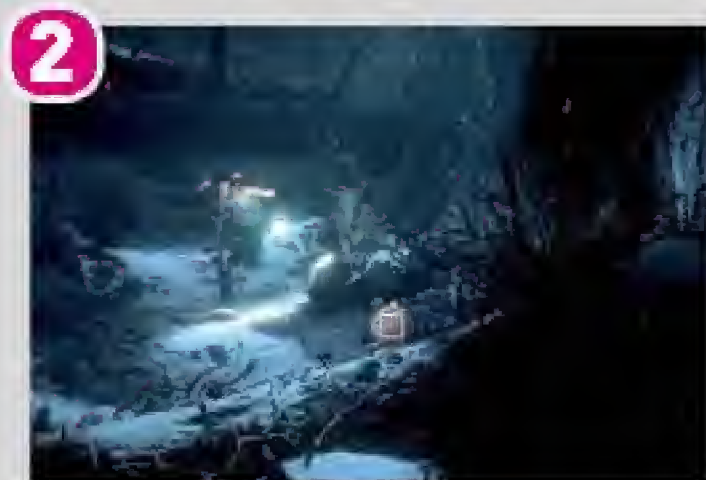
PUNTUACIÓN FINAL 92

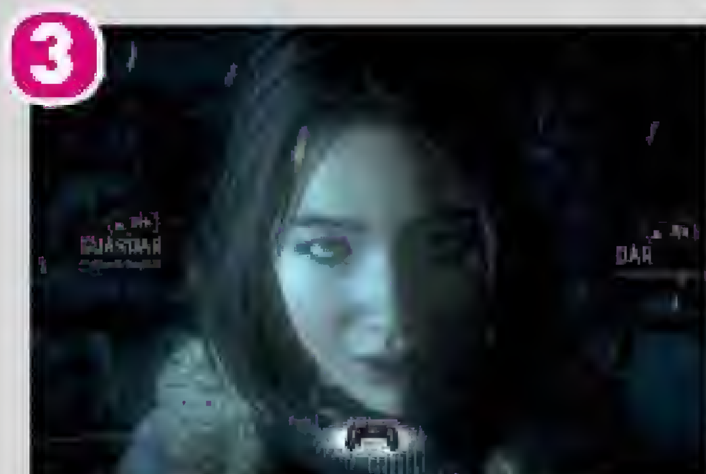
Valoración

Turn 10 Studios le ha dado a la saga el aniversario que se merecía, con la entrega más vasta y espectacular de su historia. Las carreras nocturnas y la lluvia se han quedado a medias, pero el conjunto técnico y visual es brillante. Es una joya del motor.

18 ■ Aventura ■ SuperMassive Games ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







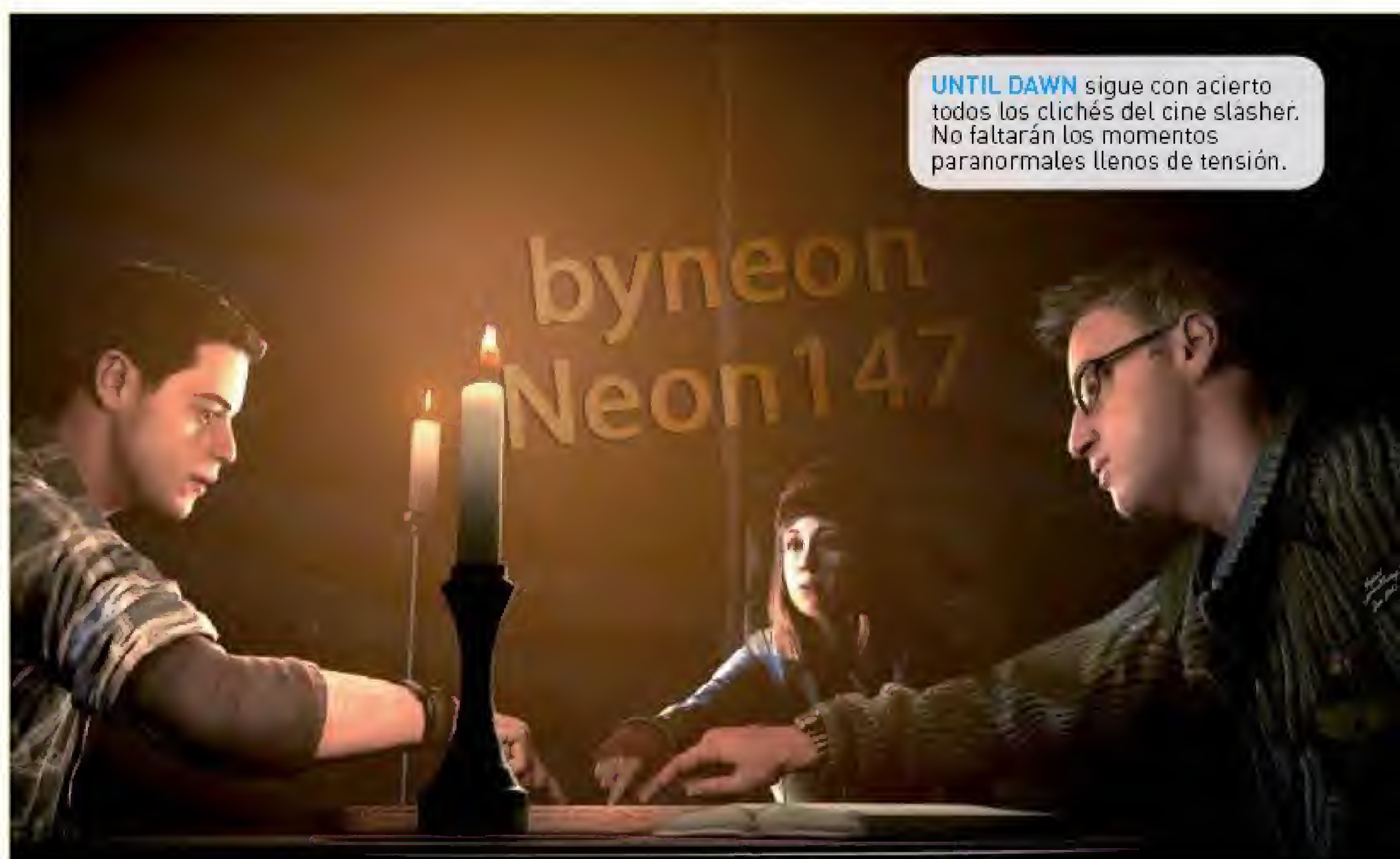
NUESTRA PROPIA PELÍCULA DE MIEDO

Until Dawn es un homenaje al cine de terror adolescente, en el que nosotros creamos nuestra propia historia gracias a las decisiones que vamos tomando. Una aventura con un argumento muy original.

1. AMIGOS HASTA EL FINAL En cada capítulo manejamos a uno de los ocho protagonistas, nosotros no decidimos con quién jugamos. Las relaciones entre los distintos personajes tiene importancia en la trama y a la hora de sobrevivir.

2.PULSA EL BOTÓN. La acción se desarrolla con QTE muy rápidos, ya sea saltar, trepar una valla, mover un objeto... Se usan tanto los botones como el sensor de movimiento.

3. ¿IZQUIERDA O DERECHA? Cada decisión que tomamos cambia la trama. Una mariposa aparece en la pantalla cuando se trata de una bifurcación importante para nuestra partida.



UNTIL DAWN sigue con acierto todos los clichés del cine slasher. No faltarán los momentos paranormales llenos de tensión.

Terror, suspense y difíciles decisiones

UNTIL DAWN

Ocho adolescentes van una cabaña para homenajear a dos amigas desaparecidas. Su idílica escapada se convierte en una horrible pesadilla por culpa de un asesino en serie.



Ashley está interpretada por la actriz Galadriel Stineman. De nosotros depende que llegue viva hasta el final...

■ **¡QUIÉN ECHA DE MENOS P.T. TENIENDO UNTIL DAWN!** SuperMassive Games nos propone una trepidante aventura interactiva en la que cine y videojuegos se funden más que nunca. La historia nos mete en la piel de ocho amigos que pasan un fin de semana en el refugio de Blackwood Pines. Pero alguien les observa desde las sombras... Tic, tac... la cuenta atrás ha comenzado, y tenemos 10 horas para lograr que lleguen vivos hasta el amanecer.

Los adolescentes representan clichés del cine slasher, pero si rascas la superficie te encuentras con personajes muy bien estructurados, que tienen su propio carácter y emociones, así como múltiples facetas que te sumergen en la historia.

La aventura está organizada en capítulos en los que manejamos de forma alternativa a cada uno de los amigos, que están interpretados magistralmente por actores reales. Eso sí, cuidado, porque pueden pasar a mejor vida y no les volveremos a ver hasta que no reiniciemos el juego; aquí no hay posibilidad de retroceder en el tiempo. Como os podéis imaginar, nos vamos a encontrar con más personajes, pero os hablaremos sólo del Dr. Hill, un reputado psicoanalista que con sus preguntas y nuestras respuestas va creando la trama de nuestra aventura.

➔ **LAS MECÁNICAS** son similares a las aventuras de Quantic Dream, aunque aporta valiosas novedades, como la posibilidad de utilizar los sensores de movimiento del DualShock 4 y la cámara de PS4. Las





EL REFUGIO DE BLACKWOOD PINES, en el monte Madahee, es el lugar en el que se desarrolla toda la trama.



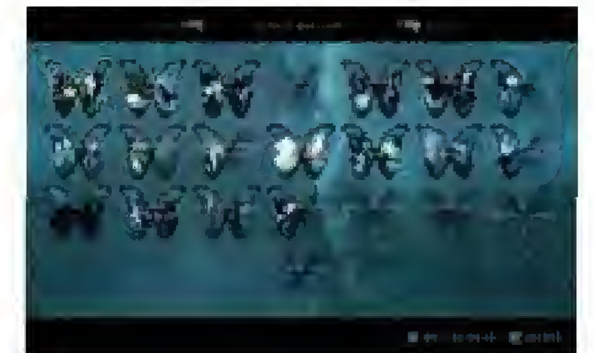
EL DR. HILL, interpretado por Peter Stormare, es un personaje clave que interactúa directamente con nosotros.



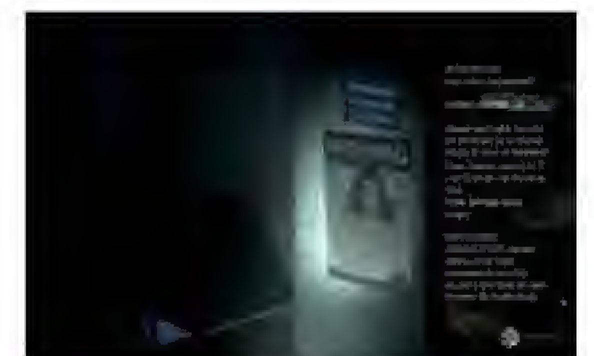
UN ASESINO ENMASCARADO nos atormenta desde las sombras. Una mala decisión puede traer la muerte de nuestro personaje...

Descubre toda la verdad

Until Dawn es mucho más que un juego de género slasher. Existen algunos misterios por descubrir que se resuelven buscando pistas, como recortes de periódicos, por los distintos escenarios. El Efecto Mariposa está muy presente y es una evolución de lo visto en juegos similares.



MARIPOSAS Pulsando R1 vamos a la pantalla de Efecto Mariposa, donde vemos cómo afectan nuestras decisiones.



PISTAS Nos encontramos con documentos, cartas y objetos que nos desvelan acontecimientos del pasado.

DISPARA Y ADELANTATE AL FUTURO En ocasiones, tendremos que empuñar algún arma y tener buena puntería para mover una cruceta hasta una diana. Además, nos podemos adelantar al futuro con los Tótems que nos encontramos en los distintos escenarios y





decisiones y los QTE están a la orden del día y constantemente tenemos que elegir nuestro propio destino en la aventura. En la mayoría de los casos sí que afectan a la trama gracias al bien cuidado efecto mariposa, y es que esta es una aventura de terror en la que los jugadores no somos meros espectadores, somos parte activa en la evolución de la historia.

En definitiva, *Until Dawn* es un nuevo comienzo dentro del género. Su buena narrativa y gran ambientación nos ha atrapado de principio a fin. Que el pánico no nuble vuestras decisiones. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Un guión muy bien escrito** que esconde secretos que no se ven a simple vista.
- **Una ambientación muy cuidada.** Los personajes y escenarios están estudiados hasta el mínimo detalle.

Lo peor

- **Los escenarios son demasiado cerrados** y con poca libertad para explorarlos.
- **Las mecánicas de disparo** no están pulidas al 100 % y en ocasiones nos conducen a error.

Alternativas

- **Heavy Rain.** Un thriller psicológico en el que Ethan Mars debe salvar a su hijo.
- **Life is Strange.** Un juego que también hace buen uso del efecto mariposa.
- **Outlast.** Más sustos en vista subjetiva.

GRÁFICOS Uno de los mejores juegos a nivel técnico que hemos visto en PS4. Los cambios de luz son espectaculares.	90
SONIDO Cuidado doblaje en español con voces reconocibles de series de televisión y gran BSO de Jason Graves.	90
DURACIÓN 9-10 horas si se juega deprisa, pero encontrar todas las pistas y trofeos puede alargarlo hasta 15-16.	84
DIVERSIÓN Entretenido y rejugable. Tiene personajes con carisma y el guión está escrito para sorprender al jugador.	87
PUNTUACIÓN FINAL	**86**

Valoración

SuperMassive Games ha dado en el clavo con *Until Dawn*. Una gran aventura interactiva con una atmósfera increíble y una absorbente trama. Una total experiencia cinematográfica con grandes interpretaciones.

18 ■ Shoot'em up ■ Microsoft ■ 1-8 jugadores
■ Castellano ■ 34,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:


LOS GEARS son un grupo de soldados de élite que lucha contra los Locust, que habitan en el subsuelo del planeta Sera.

Marcus saca la artillería pesada

GEARS OF WAR ULTIMATE EDITION

Hace 9 años, *Gears of War* sentó las bases del "shooter" en tercera persona con un desarrollo frenético y espectacular. Ahora regresa a Xbox One, remasterizado y con extras.

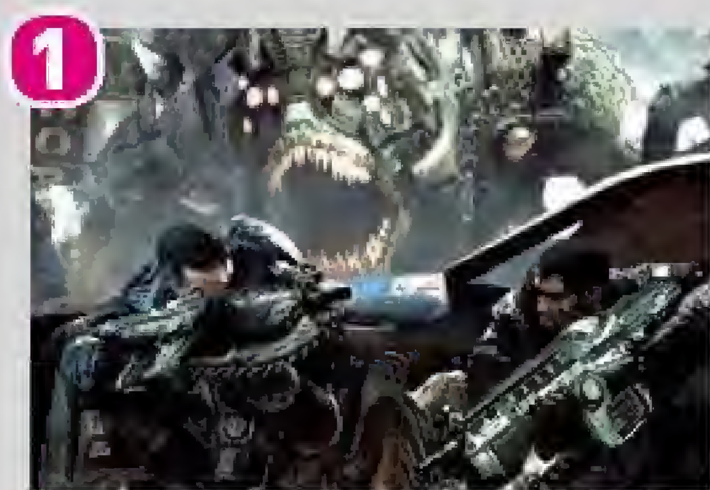
■ **MARCUS FENIX Y LA COMPAÑÍA DELTA** demostraron la capacidad técnica de Xbox 360 y pusieron los cimientos del género de disparos con coberturas con *Gears of War*. Ahora The Coalition retoma el trabajo de Epic Games (el equipo que desarrolló el juego original) y le da un lavado de cara visual a la campaña -incluyendo además algunos capítulos que sólo habían aparecido en la versión de PC, como el enfrentamiento contra el brumak-. Y en lo que respecta al multijugador, llega aún más lejos, con una tasa de 60 FPS muy fluida, y mapas y personajes tomados de los tres primeros juegos.

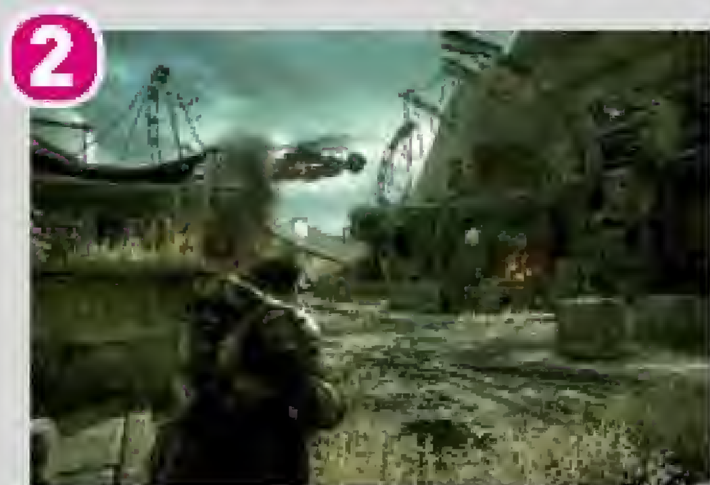
→**EL DESARROLLO** de la campaña se mantiene muy sólido, con momentos espectaculares y buen ritmo, aunque el diseño de los niveles sí acusa el paso del tiempo. Los 5 actos se pueden terminar en apenas 6 horas (de manera individual o en cooperativo, también a pantalla partida) y algunos momentos, como el ataque de los kryll o la aparición del corpser, todavía ponen los pelos de punta.

Pese a que el multijugador toma escenarios de distintas entregas, y presenta algún modo adicional, como rey de la montaña o boxes, no tiene el sobresaliente equilibrio

ESPECTÁCULO EN TRINCHERAS

Aquí os ofrecemos alguna de las novedades de la versión *Ultimate Edition* respecto al *Gears of War* original (que puntuamos con un 94 hace nueve años).







1. EL JUEGO INCLUYE algunos escenarios que no estaban en el original de Xbox 360, pero sí aparecieron en PC, como el enfrentamiento contra el brumak. Por lo demás, el desarrollo no varía.
2. TODAS LAS SECUENCIAS DE VÍDEO se han grabado de nuevo (conservando el audio) con los modelos del juego y a una resolución de 1080p. Los modelos y las texturas también se han remasterizado en esta edición.
3. EL MULTIJUGADOR corre a una tasa de 60 FPS, y además incluye 19 mapas remasterizados (de distintas entregas de la saga) y hasta 17 skins de personajes de distintas entregas.



Fenix
Es uno de los tipos más duros de los videojuegos, un soldado curtido en el día de la emergencia.





EN TERCERA PERSONA y con movimientos de cámara "al hombro", nos sentimos en el campo de batalla.



EL SISTEMA DE RECARGA sigue resultando brillante: el "timing" evita que se nos encasquille el arma.



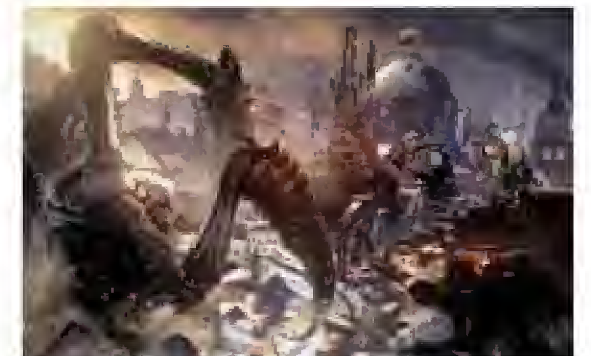
MARCUS FENIX Y LOS DELTA deben atravesar el planeta Sera y eliminar a los Locust a través de 5 actos de disparar sin descanso.

Toda la saga retrocompatible

Seguimos insistiendo en los extras brutales que incluye *Gears of War Ultimate Edition*. Podemos descargar cuatro juegos en formato Xbox 360, que completan una de las sagas estrella de Microsoft. Además, tendremos acceso a la beta multijugador de *Gears 4*, durante el año 2016.



GEARS OF WAR 3 tenía el mejor multijugador de la saga y un apartado técnico que, aún hoy, sigue siendo brutal. Pone fin a la saga de Marcus Fenix.



JUDGMENT estaba desarrollado por People Can Fly en lugar de Epic, y es el más flojo de la saga. Estaba protagonizado por Baird.

UN NUEVO CAMPO DE BATALLA. En la pantalla de la izquierda podéis ver cómo eran los escenarios en Xbox 360, hace nueve años, y a la derecha la versión de Xbox One. No sólo aumenta la resolución, sino que se han vuelto a modelar los objetos, y a grabar nuevas escenas de vídeo CG.





de *Gears of War 3*. Y lo vamos a poder comprobar en nuestras botas, ya que todos los que instalen el juego antes de 2016, recibirán los cuatro títulos de la saga (incluyendo *Judgment*) en formato retrocompatible para Xbox 360.

→ A MEDIO CAMINO ENTRE UN "REMAKE" Y UN "REMASTER" (es el mismo desarrollo, pero con nuevos gráficos) *Gears of War Ultimate Edition* se conserva muy bien: un "shooter" contundente, que además disfruta de uno de los mejores extras que hemos visto nunca: la saga original completa. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El remasterizado** es completo, no sólo se han mejorado las texturas.
- **Incluye la saga completa** en formato retrocompatible, descargable para Xbox 360.

Lo peor

- **La campaña es corta,** y no se ha remasterizado a 60 FPS, como el multijugador.
- **El multijugador** cuenta con nuevos modos, pero no Horda, y no es tan redondo como *Gears of War 3*.

Alternativas

- **Titanfall** es un shooter multijugador en primera persona con excepcional ambientación futurista.
- **Destiny** es un enorme shooter online, con modos versus, cooperativo, componentes de RPG y un diseño genial.

GRÁFICOS Completamente reconstruidos a 1080p y (sólo en el multijugador) a 60 fps. Espectacular.	91
SONIDO Las voces en castellano y música encajan a la perfección con el tono del juego. Hay algún fallo de doblaje.	87
DURACIÓN La campaña es corta, pero el multijugador (y sobre todo los extras, con 3 juegos más) lo compensan.	80
DIVERSIÓN Los niveles de acción siguen siendo brutales, pero decae en algunos momentos puntuales.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

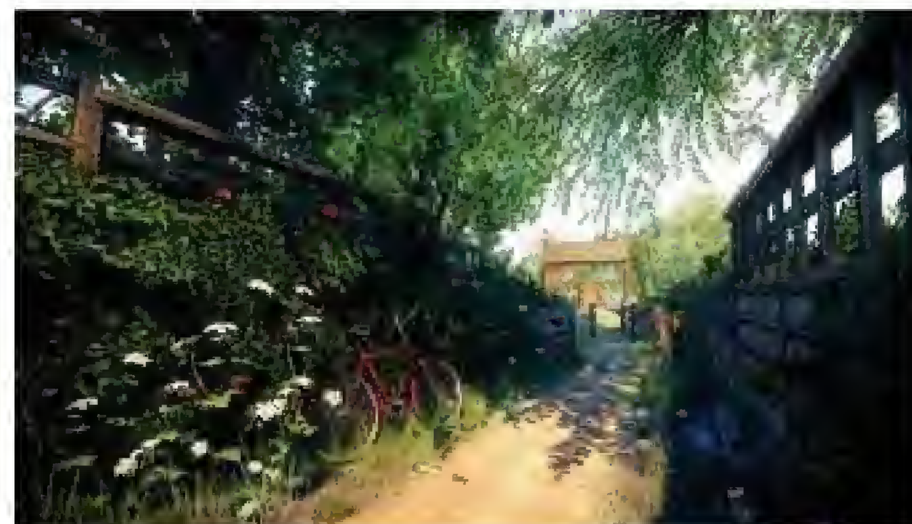
Valoración

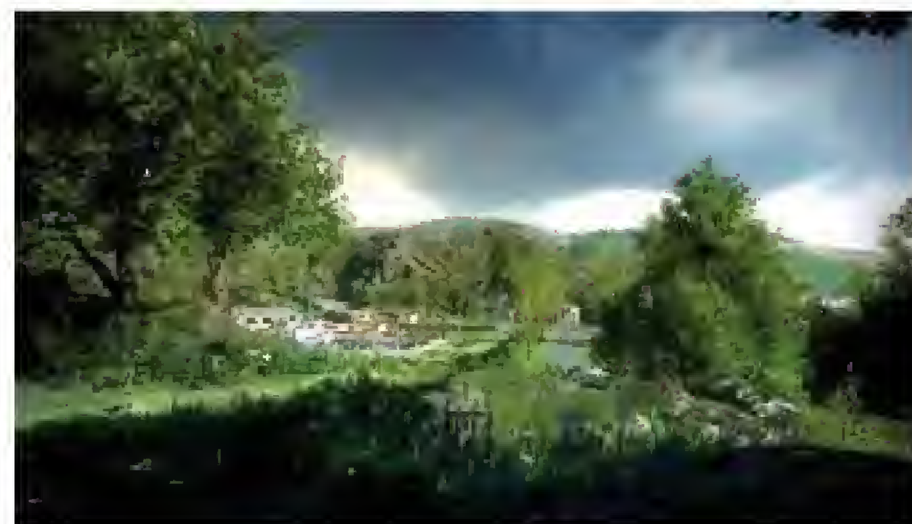
Después de 9 años, *Gears of War* sigue siendo un "shooter" entretenido y contundente, que disfruta un nuevo apartado visual y que además ha mejorado el multijugador. Además incluye la saga completa retrocompatible.

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.







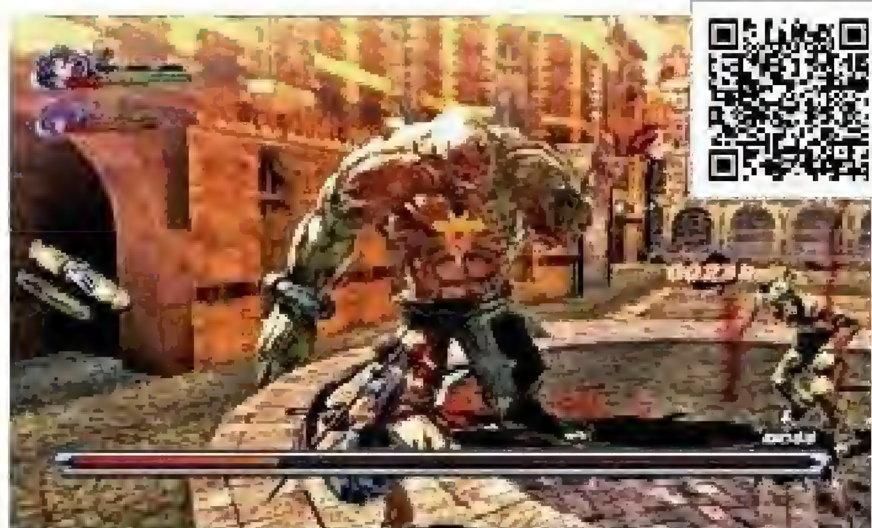


PS4 | EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

THE CHINESE ROOM, es un estudio británico que, lejos de crear juegos al uso, disfruta experimentando. Y eso es justo lo que han hecho con este *Everybody's Gone To The Rapture*: un experimento narrativo que nos invita a recorrer un típico pueblecito de la campiña británica, en primera persona, para descubrir porqué todos sus habitantes han desaparecido. Nosotros nos vamos "metiendo" en la piel de 6 de sus habitantes, sin que el jugador decida a quien maneja en cada momento. Nosotros sólo nos limitamos a andar por un mundo abierto, interactuando con el entorno... y a seguir unos haces de luz que nos van guiando para descubrir las piezas de este "rompecabezas". Un ritmo que para muchos puede resultar lento, pero que junto a una espectacular banda sonora y unos entornos muy detallados, hacen que este viaje sea uno de esos que se recuerdan (si te van las experiencias distintas, claro).

Valoración Un experimento narrativo que gustará a quienes paladean juegos distintos... aunque para muchos puede resultar lento. **85**

PS4 | ONECHANBARA Z2



CHICAS JOVENES EN BIKINI con botas y sombrero vaquero, armadas con katana y muchos zombis. Esa ha sido la seña de identidad de *Onechanbara*, una saga de juegos de acción de serie Z que, con esta nueva entrega, introduce un sistema de combate más profundo, aunque sigue siendo un juego repetitivo, técnicamente mejorable y algo tosco. Claro que hay juegos de acción muy superiores, pero *Onechanbara* tiene un encanto único. Si le perdonas su cutrez y te va la serie Z, lo vas a gozar a lo grande.

Valoración Un juego cutre en lo técnico y repetitivo, pero si te va a la acción con personalidad propia, aquí tienes una gran cita. **69**

PS4-One-PS3-360-PC-WiiU | DISNEY INFINITY 3.0



EL GRAN ATRACTIVO de "Star Wars" y su enorme universo, sumado a importantes mejoras en el sistema de combate (obra de Ninja Theory, responsables del reboot de *Devil May Cry*), junto a opciones más potenciadas (como la comunidad), hacen de este *Disney Infinity 3.0* el mejor y más completo juego de la serie, en el que tampoco faltan otros detalles, como un ampliado modo Toybox, el cuidado doblaje al castellano, la música de Williams...

Valoración Disney Infinity alcanza su madurez con un juego más profundo en lo jugable, y más completo en modos y opciones. **88**



PS4 | RISEN 3 ENHANCED ED.

HACE POCO MÁS DE UN AÑO analizamos la versión de este juego de rol de acción. para PS3 y 360. Pues bien, ya está disponible la versión *Enhanced* (o "mejorada"), que incluye mejoras visuales, como nuevos efectos y mejores texturas que lo dejan ligeramente por encima de la versión de PC. Eso sin olvidar que se ha depurado un poco el sistema de combate, se ha incluido el contenido adicional lanzado a posteriori y otros ajustes aquí y allá. En general, es la mejor versión del juego y, aún con todas las mejoras, sigue pecando de ser una experiencia bastante tosca y durilla en algunos momentos...

Valoración Un rpg enorme, con cantidad de opciones, pero lastrado por una pobre historia, mecánicas durillas, repetitivo... **74**

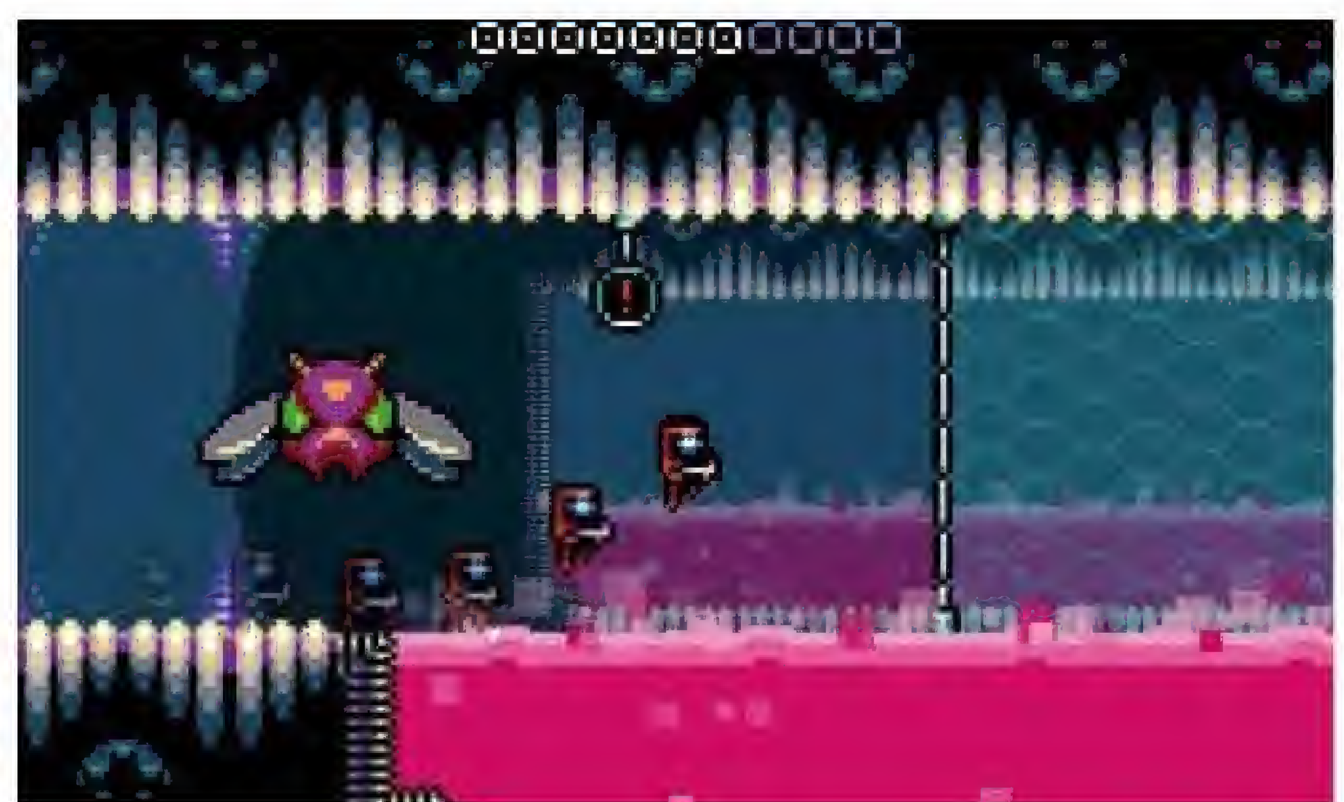
PS4-PS3-One-360-PC | RESIDENT EVIL 2 REVELATIONS



EL SURVIVAL EPISÓDICO debuta en Vita manteniendo todas sus opciones (salvo poder jugar la campaña en cooperativo), modo Arcade y extras, aunque con un recortes importantes en el apartado técnico: hay defectos en iluminación, entornos menos detallados, sonido de baja calidad... Pero lo peor son los tiempos de carga, que llegan a durar más de un minuto. Las demás versiones son mejores.

Valoración A pesar del mérito de meter todo el juego en 3 GB, el apartado técnico no está a la altura ni del juego ni de Vita. **77**

PS4-Vita | XEODRIFTER



TRAS LA VERSIÓN para *3DS*, los creadores de *Mutant Muds* desembarcan en PS4 y Vita con la misma aventura "*Metroidvania*", en la que tenemos que recorrer de forma no lineal cuatro planetas para reparar nuestra nave. Todo, al tiempo que conseguimos nuevos poderes, mejoramos nuestro arsenal y acabamos con hodas de xenomorfos (jefes incluidos) con un acertado "look" pixelado.

Valoración Un entretenido metroidvania que destaca por su estética 8 bit, aunque nunca la brillantez de *Metroid*. **80**



Wii U | DEVIL'S THIRD

LO NUEVO DE TOMONOBU ITAGAKI (*Ninja Gaiden, Dead Or Alive*) llega en exclusiva a Wii U tras un complicado desarrollo. A pesar de ciertos fallos técnicos y una jugabilidad anticuada, es divertido y tiene un gran multijugador online.

Valoración No pasará a la historia, pero es un juego con personalidad, desafiante y con un buen online. **79**



3DS | 3D GUNSTAR HEROES

LA OPERA PRIMA de Treasure llega a 3DS como parte de los clásicos 3D de Sega, con un efecto de profundidad y un nuevo modo de juego tipo "tablero". Una run & gun que, a pesar de los años, sigue siendo tremendamente divertido.

Valoración Llévate por 5 € un clasicazo de la acción mejorado para la ocasión. ¿Se puede pedir más? **89**



PS4 | NOBUNAGA'S AMBITION

ESTRATEGIA y simulación se dan cita en un sesudo título, enorme en opciones (creación, diplomacia, gestión, quests...). de ritmo algo lento y que requiere un alto nivel de inglés. Si cumples los requisitos...

Valoración Si te va los géneros que aborda, encontrarás un título tan complejo como disfrutable. **80**

CAMPAÑA



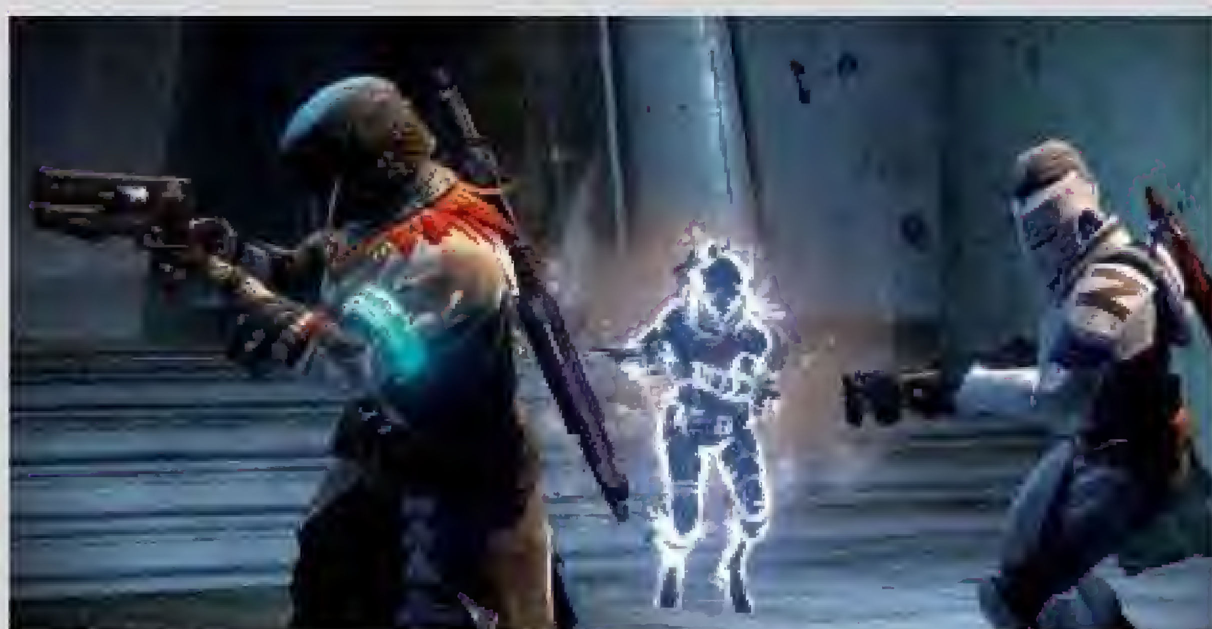
EL TERCER DLC de *Destiny* añade muchas novedades, desde una nueva trama, a más subclases, misiones...

DESTINY
PS4-PS3-One-360 | 39,99 € - 40 GB

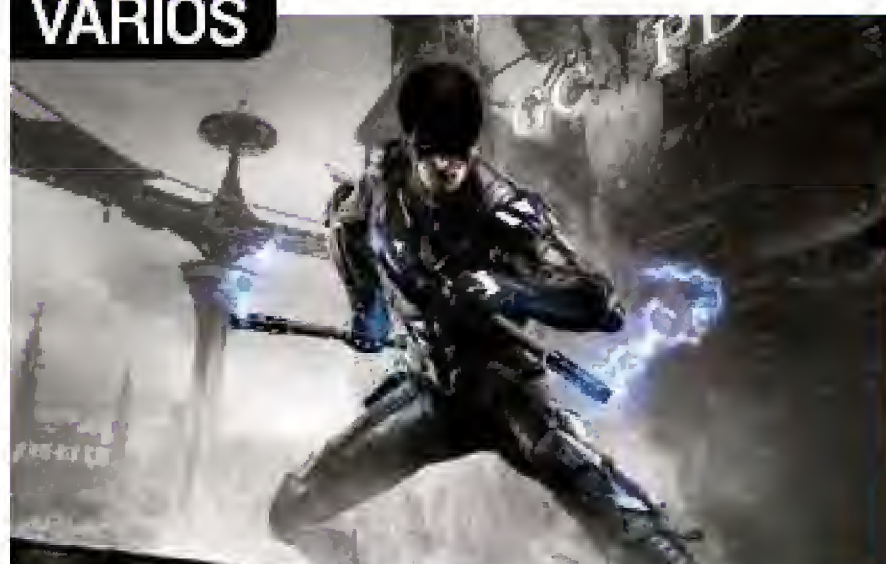
El Rey de los Poseídos

HACE JUSTO UN AÑO se lanzó *Destiny* y, y ahora llega su tercera expansión, la que más novedades introduce. La principal es que ofrece una nueva campaña, centrada en que el rey de los poseídos, Oryx, quiere vengarse por la muerte de Crota. Asaltar su nave acorazada antes de que ataque es nuestro objetivo, que se desarrolla a través de nuevas misiones, nuevos lugares a explorar, nuevo equipo por conseguir... También se incluye una nueva subclase (para cada una de las existentes), así como una nueva incursión, nuevos mapas para el Crisol y Asalto, etc. Es la mejor expansión hasta la fecha, aunque algo cara...

VALORACIÓN ★★★★☆



VARIOS



BATMAN ARKHAM KNIGHT
PS4-XO
Precio: desde 7,99 € - Sin conf.

Desafíos y mucho más

BATMAN SE REFUERZA con el primer pack de desafíos (centrados en combate y modo Depredador), una pequeña campaña para Nightwing, el aspecto Tumbler 2008 del Batmóvil y un skin para Batman.

VALORACIÓN ★★★☆☆



TRAJES



LITTLE BIG PLANET 3
PS4-PS3 | 5,99 € - Sin confirmar

Metal Gear Solid V

EL MEJOR JUEGO DE SIGILO se ha infiltrado en *LittleBigPlanet 3* gracias a este paquete de trajes, que se pueden comprar juntos o por separado. Así podrás convertir a los personajes de LBP3 en Venom Snake, Ocelot, DD o Quiet... así como acceder a la famosa caja del juego de Konami. Como otros trajes, son caros.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

EPISODIO



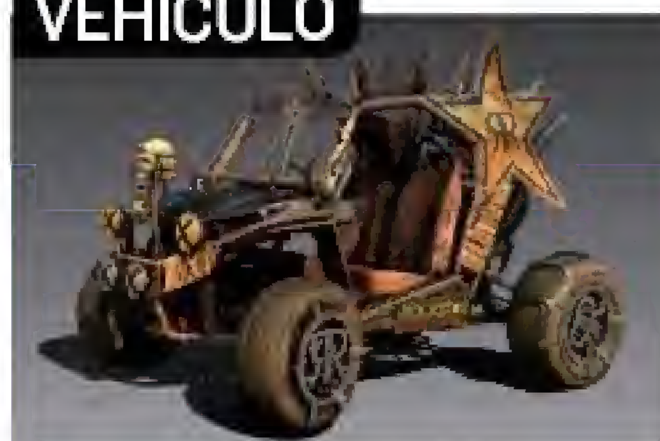
DRAGON AGE INQUISITION
PS3-360-PC | 14,99 € - Sin confirma

Trespasser

EL ÚLTIMO DLC de *Dragon Age Inquisiton* es algo diferente a lo habitual. Es un epílogo, que requiere haber terminado el juego para acceder a él. Transcurre 2 años después de la historia principal y plantea, entre otras cosas, qué hace la Inquisición en tiempos de paz, sin amenazas.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VEHÍCULO



MAD MAX
PS4-XO-PC | Gratis - 50 MB

Cortased

FRUTO DE UN ACUERDO con una bebida energética, Mad Max puede acceder durante el juego a un vehículo tan único como publicitario (aunque al menos es gratis). Este vehículo cuenta con algunas características especiales, como quemadores laterales, suspensión mejorada, construcción ligera y mejora en velocidad.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
PS4-PS3-Vita-PC | 7,99 € - Sin conf.

Contenido desc. I

EL PRIMER PACK de contenido descargable añade cuatro nuevas misiones que amplían ligeramente la experiencia de juego, así como cuatro nuevos trajes para modificar a Nami, Tashigi, Trafalfar y Boa. Como otros packs de anteriores Pirate Warriors, solo los ultrafan lo apreciarán.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS



FORZA MOTORSPORT 6

El simulador exclusivo de Xbox One llega reforzado con mejoras en todos los frentes, como conducción nocturna, con lluvia y en nuevos entornos urbanos, cosas que puedes probar en esta demo, que nos permite conducir en 3 circuitos con diversos coches. Suficiente para admirar su despliegue visual a 1080p y 60 fps y, por supuesto, dejarte con ganas de más.



DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN

Ya está disponible la demo del esperado juego de lucha de DBZ de Arc System Works. La demo presenta solo 4 luchadores, aunque encierra algunos secretos, como la versión Super Saiyan God de Vegeta, que podrás transferir al juego completo.



FIFA 16

Madrid, Barcelona y otros grandes equipos de Europa, como el Manchester City o el Inter de Milán se dan cita en partidos rápidos para que pruebes las novedades de control, así como nuevos modos de juego como FUT Draft.

NOTICIAS

BETA DE STAR WARS BATTLEFRONT

EA ha confirmado que a principios de Octubre celebrará una beta de *Battlefront* en PS4, XO y PC, en la que podremos probar un modo nuevo, Drop Zone, así como la mapa de Hoth y una misión de supervivencia.



PS4 FIRM 3.0

El firmware 3.0 de PS4 ya está disponible, y amplía las funciones sociales con nuevas opciones como hacer streaming directamente en Youtube, crear y unirnos a comunidades, enviar pegatinas en los mensajes, etc...

UNCHARTED 4 TENDRÁ SEASON PASS

Sony ha confirmado, medio año antes del lanzamiento del juego, que U4 tendrá pase de temporada, con el que añadirán dos paquetes para el multijugador y uno para la campaña al estilo "Left Behind" de *The Last of Us*.

MULTIMEDIA



HITMAN: AGENT 47

Este mes de diciembre llegará un nuevo Hitman, cuya historia evolucionará hasta cerrarse en 2016. Sus creadores, IO Interactive, han colgado ya un gameplay con una de las misiones, "Showstopper".



FINAL FANTASY XV

Con motivo de la feria PAX, Square Enix ha desvelado nuevos detalles de su esperado *Final Fantasy XV*, como las opciones que podremos encontrar a bordo del coche, la nueva zona de Caem, y más.



HALO 5

Cada vez queda menos para la llegada de este esperado shooter, aunque por fortuna, ya puedes ir calentando motores y ver cómo será la secuencia con la que arrancará el juego, disponible en los propios canales de Microsoft.

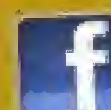


YAKUZA 5

La esperada aventura de Sega llegará vía digital antes de que acabe el año, y Sega y PlayStation están produciendo una serie de vídeos para que veas cómo avanza la adaptación a Occidente, qué minijuegos veremos y mucho más...

TU OPINIÓN CUENTA

Haznos llegar tus juegos favoritos, tus críticas o tus títulos más esperados entrando en nuestra página de Facebook:



www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS

	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	PS4 - One - PC - PS3 - 360	!	-	1
2	The Witcher 3: Wild Hunt	PS4 - Xbox One - PC	→	2	4
3	Mad Max	PS4 - Xbox One - PC	!	-	1
4	Batman Arkham Knight	PS4 - Xbox One - PC	↓	1	3
5	Grand Theft Auto V	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↓	4	9
6	The Last of Us	PS4 - PS3	↓	5	4
7	Until Dawn	PS4	!	-	1
8	Skyrim	PS3 - Xbox 360 - PC	R	-	1
9	Destiny	PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360	R	-	1
10	Tomb Raider	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

!: NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**

LOS MÁS ESPERADOS



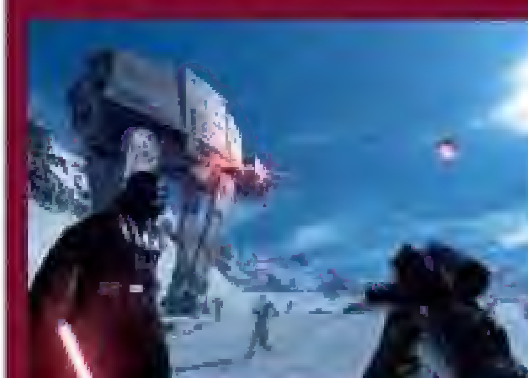
1 Fallout 4
PS4 - Xbox One - PC
La saga de rol de Bethesda volverá tras un merecido descanso. Es el juego más esperado de lo que queda de año con mucha diferencia.
FECHA: 10 DE NOVIEMBRE



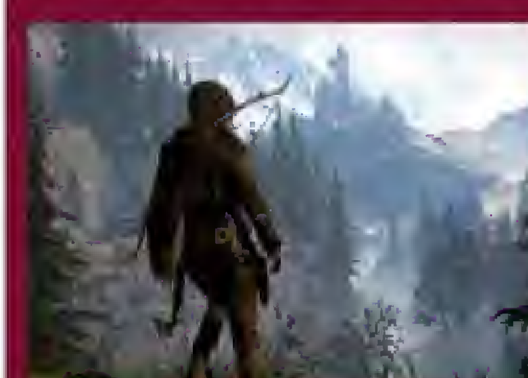
2 Uncharted 4: El desenlace del...
PS4
Sony ha confirmado ya la fecha oficial de la exclusiva más importante que tiene PlayStation 4 en el horizonte.
FECHA: 18 DE MARZO



3 Mirror's Edge Catalyst
PS4 - Xbox One - PC
Faith nos deleitará otra vez con sus dotes para el "parkour", en esta precuela del juego aparecido en 2008.
FECHA: 25 DE FEBRERO



4 Star Wars: Battlefront
PS4 - Xbox One - PC
DICE está ultimando ya su shooter de *Star Wars*, que tendrá una beta a principios de octubre, para atarlo todo.
FECHA: 17 DE NOVIEMBRE



5 Rise of the Tomb Raider
Xbox One
Tras el trauma vivido en la primera entrega, Lara se volverá a lanzar a la aventura por parajes inhóspitos.
FECHA: 10 DE NOVIEMBRE

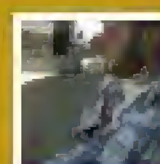
La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

La valoración de Hobby Consolas (nº 290) fue de 97.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

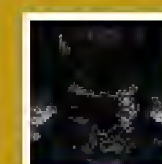




Es un juego impresionante
Jesús Aguilera

"Impresiona en todos los sentidos: jugabilidad, gráficos, mundo abierto de inmenso tamaño, muchísimas horas de juego... Me encanta".

NOTA **100**



Snake, te amo con locura
Day Betancourt

"Es impresionante, con esos graficazos y esa interactividad. Las misiones están curradas y son complicadas, pero eso es toda una motivación".

NOTA **-**

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**Metal Gear Solid V: TPP** PS4 - Xbox One - PC	97	97/100 "La mejor aventura de infiltración que se ha hecho jamás"	40/40 No disponible	10/10 "Juega en una liga en la que hay muy pocos títulos más"	9,25/10 "Muestra lo importante que es tomar riesgos en una saga"	10/10 "Es, indudablemente, el mejor *Metal Gear* de la historia"	9/10 "Sacrifica algo del carácter de la saga para ser más táctico"
2	**Super Mario Maker** Wii U	90	89/100 "Proporciona diversión infinita con miles de niveles en 2D"	37/40 No disponible	9/10 "Siempre habrá niveles que jugar gracias a la comunidad"	9/10 "Es más limitado que otros editores, pero permite ser creativo"	9/10 "Quizás no te convierta en Miyamoto, pero sentirás su magia"	-/10 No disponible
3	**Rare Replay** Xbox One	87	90/100 "Un colosal repaso a 30 años de historia de una gran compañía"	-/40 No disponible	9/10 "Un increíble pack, con muchos juegos que aún se disfrutan"	8,75/10 "Una antología del trabajo de Rare que merece la pena"	8/10 "Una gran forma de experimentar el pasado de Rare"	-/10 No disponible
4	**Disney Infinity 3.0** Todas	86	88/100 "*Disney Infinity* se hace grande gracias a *Star Wars*"	-/40 No disponible	8,9/10 "Un juego que no sólo insta a divertirse, sino que insiste en ello"	8,5/10 "Se ha puesto un gran énfasis en las carreras y los combates"	8/10 "Te lleva hasta donde tu imaginación quiera llevarte"	-/10 No disponible
5	**Forza Motorsport 6** Xbox One	85	92/100 "La saga cumple años con una auténtica oda al motor"	-/40 No disponible	9/10 "Es como una lista de deseos de Hot Wheels hecha realidad"	7,75/10 "Muestra pasión por el motor, pero el modo Carrera es flojo"	8/10 "Los mods y los efectos climatológicos son una gran adición"	-/10 No disponible
6	**Everybody's Gone to the...** PS4	82	85/100 "Un experimento creativo que resulta digno de admiración"	28/40 No disponible	8,5/10 "Un precioso viaje que te adentra en el fin del mundo"	7/10 "Se aleja de las normas, pero no se siente gratificante"	9/10 "Un maravilloso ejemplo de lo que puede dar de sí la narrativa"	9/10 "Un viaje que resulta tan personal como inolvidable"
7	**Until Dawn** PS4	81	86/100 "Una gran aventura, con un guión que es digno de Hollywood"	35/40 No disponible	7,5/10 "Te hace pagar tus decisiones con consecuencias chocantes"	9/10 "Una remarcable experiencia para los fans del terror"	8/10 "Un gran éxito en cuanto a narrativa llevada por el jugador"	7/10 "Suplica ser rejugado, y te recompensa si decides hacerlo"
8	**Tearaway Unfolded** PS4	80	82/100 "Una gran adaptación al Dual Shock 4 del juego de PS Vita"	-/40 No disponible	7,6/10 "Una valiente adaptación, pero con menos encanto que en Vita"	8/10 "Luce bien en el televisor, pero se siente menos personal"	8/10 "Una hábil reimaginación de una joya infravalorada"	-/10 No disponible
9	**Mad Max** PS4 - Xbox One - PC	77	90/100 "Es convencional, pero la mezcla de géneros te engancha al mando"	-/40 No disponible	8,4/10 "Ofrece acción explosiva y compulsiva en una aventura sin fin"	7,5/10 "Un "sandbox" con mecánicas básicas y repetitivas"	6/10 "Sus combates son malos y sus misiones resultan repetitivas"	-/10 No disponible
10	**Devil's Third** Wii U	51	79/100 "Tiene problemas, pero cuenta con carisma y diversión"	33/40 No disponible	3,5/10 "No merece la pena que le dediques tu tiempo a este juego"	-/10 No disponible	3/10 "Pese a algunas risas, es imposible recomendárselo a nadie"	3/10 "Itagaki ha trabajado seis años en él y el resultado es terrible"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

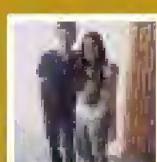


Entra en la historia

Andrés Macho

"Es el *Metal Gear Solid* definitivo. El paso al 'sandbox' supone otra forma de infiltración y, gráficamente, es de lo más potente que se puede ver hoy en día".

NOTA **99**

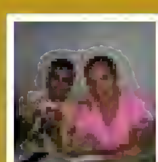


Es el juego del año

Dani Tote López

"Tiene una historia que es impresionante, igual que el mundo abierto y los gráficos. Siempre hay algo que hacer. Si lo juegas, no pararás. Es el mejor título del año".

NOTA **98**

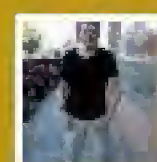


Big Boss, a los mandos

Luis Aznar

"El juego de Kojima ha llegado para liderar la generación con mano de diamante. Es una obra maestra que potencia todo lo visto en la saga con anterioridad".

NOTA **96**



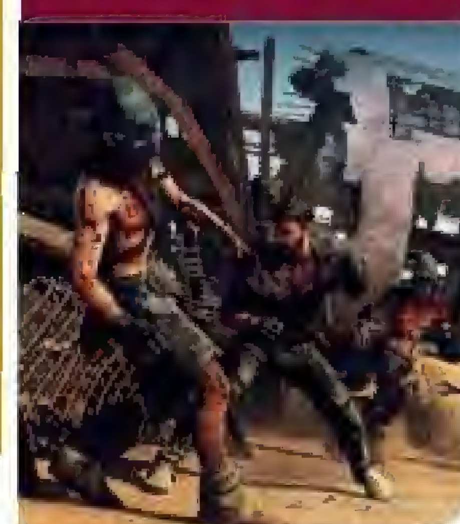
Un mundo por recorrer

Jusku Karras

"Es una pasada en gráficos. Ofrece una gran libertad para cumplir las misiones en el orden que se quiera, así como un gigantesco mundo abierto".

NOTA **-**

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre: MAD MAX



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PLAYSTATION 4

El juego del mes

UNTIL DAWN

Ocho amigos se juntan en una cabaña dejada de la mano de Dios y deben sobrevivir a los ataques de un maníaco.

Imprescindibles

1	Metal Gear Solid V: TPP	97	69,95 €	6	Destiny	94	39,95 €
2	The Witcher 3	95	69,95 €	7	Bloodborne	93	69,95 €
3	Batman Ark. Knight	95	69,99 €	8	Project CARS	93	71,99 €
4	The Last of Us Remast.	95	49,95 €	9	Sombras de Mordor	92	69,95 €
5	GTA V	94	72,50 €	10	Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €

XBOX ONE

El juego del mes

FORZA MOTORSPORT 6

El simulador de Turn 10 regresa por todo lo alto, con carreras de noche y con lluvia.

Imprescindibles

1	Metal Gear Solid V: TPP	97	69,95 €	6	Destiny	94	39,95 €
2	The Witcher 3	95	71,99 €	7	Project CARS	93	71,99 €
3	Batman Ark. Knight	95	69,99 €	8	Forza Motorsport 6 !	92	61,99 €
4	Forza Horizon 2	95	59,95 €	9	Sombras de Mordor	92	69,95 €
5	GTA V	94	72,50 €	10	Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €

PLAYSTATION 3

El juego del mes

SAINT SEIYA: SOLDIERS' SOUL

Los Caballeros del Zodiaco miden fuerzas en un juego que recoge lo visto en el anime.

Imprescindibles

1	GTA V	99	59,95 €	6	The Last of Us	95	39,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €	7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €	8	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €	9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €	10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360

El juego del mes

DISNEY INFINITY 3.0

Star Wars es el universo protagonista de esta entrega de la famosa saga de figuras.

Imprescindibles

1	GTA V	99	59,95 €	6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €	7	CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €	8	Gears of War 3	94	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €	9	Halo 4	94	29,95 €
5	Castlevania LoS 2	95	49,95 €	10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS

El juego del mes

ANIMAL CROSSING HAPPY HOME DES.

La saga más social de Nintendo vuelve a 3DS con ganas de desatar nuestra vena creativa.

Imprescindibles

1	Super Smash Bros	96	44,95 €	6	Monster Hunter 4 Ultim.	93	44,95 €
2	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €	7	Resident Evil Revelat.	93	44,95 €
3	Pokémon X / Y	94	44,95 €	8	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
4	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €	9	Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
5	Zelda: Majora's Mask	93	44,95 €	10	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €

PS VITA

El juego del mes

TEARAWAY

Si no tenéis una PS4 para disfrutar de la remasterización de este juego, siempre podéis tirar del original de Vita.

Imprescindibles

1	Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €	6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €	7	Little Big Planet	90	19,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €	8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €	9	Need for Speed Most W.	90	19,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €	10	Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U

El juego del mes

SUPER MARIO MAKER

El famoso fontanero ha celebrado años con un título cuyo editor resulta impresionante.

Imprescindibles

1	Super Smash Bros	97	59,95 €	6	Yoshi's Woolly World	92	47,95 €
2	Bayonetta 2	95	47,95 €	7	The Wonderful 101	92	47,95 €
3	DKC Tropical Freeze	93	47,95 €	8	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
4	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €	9	Mario Kart 8	91	59,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €	10	Splatoon	90	39,95 €

PC

El juego del mes

MAD MAX

Avalanche Studios ha firmado un "sandbox" desértico en el que la destrucción es el pan nuestro de cada día.

Imprescindibles

1	Diablo III	98	39,95 €	6	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €	7	Mass Effect 3	96	19,95 €
3	StarCraft II	98	39,95 €	8	The Witcher 3	95	61,99 €
4	Metal Gear Solid V: TPP	97	59,99 €	9	Batman Ark. Knight	95	49,99 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €	10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS PARA...

crear tus propios niveles

En los últimos años, han sido muchos los proyectos que nos han invitado a hacer nuestros propios videojuegos, para sentirnos como desarrolladores de postín.



Wii U 47,95 €



1 SUPER MARIO MAKER

A priori, puede que su editor no sea el más profundo que se haya visto nunca, pero poder diseñar niveles de una saga tan legendaria como *Super Mario Bros* es algo histórico, cuando menos. ¿Quién no ha soñado alguna vez con convertirse en el nuevo Shigeru Miyamoto? Con este juego, que conmemora el trigésimo aniversario del fontanero más famoso, podemos diseñar infinidad de niveles en 2D, usando todos los objetos y fondos habituales de la saga, con hasta cuatro estéticas posibles, que abarcan desde la era de NES hasta la de Wii U, pasando por la de Super Nintendo.



PS4 - One - PC - PS3 - 360... 24,99 €

2 MINECRAFT

Este "sandbox" es uno de los mayores fenómenos de los últimos años. A base de picar piedra, obtenemos bloques pixelados para crear. Microsoft compró el estudio y la IP por 2.500 millones de dólares.



PS3 Descatalogado

3 LITTLEBIGPLANET

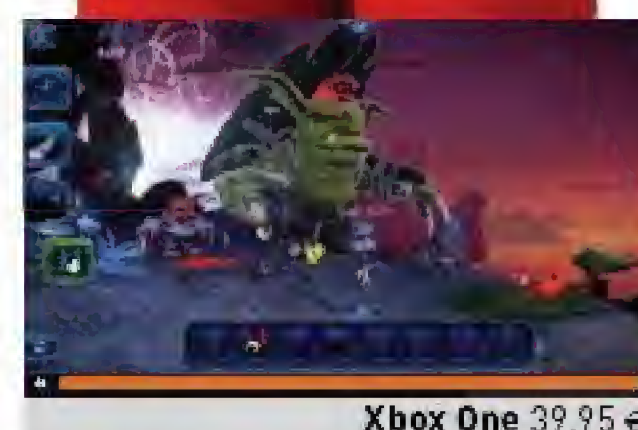
La saga de Sackboy apuesta en su núcleo por las plataformas en 2D, pero su completísimo editor permite diseñar cualquier cosa. Fue pionera en la opción de compartir los niveles con la comunidad.



PS4 - One - Wii U - PC - PS3 - 360 59,95 €

4 DISNEY INFINITY 3.0

Desde su primera entrega, la saga de figuras coleccionables de Disney ha tenido una de sus grandes virtudes en el modo Toy Box, que permite crear mundos de todas las formas y colores.



Xbox One 39,95 €

5 PROJECT SPARK

Microsoft lanzó este ambicioso "editor", que permitía diseñar nuestros propios juegos desde cero, partiendo de diversas herramientas con las que construir mundos, eventos, sistemas de combate...

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



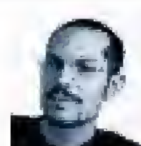
Javier Abad

1	The Witcher 3	Multi
2	The Last of Us Rem.	PS4
3	Metal Gear Solid V	Multi
4	Super Mario Maker	Wii U
5	Batman Arkham K.	Multi
6	FIFA 16	Multi
7	Forza Motorsport 6	One
8	Mario Kart 8	Wii U
9	Splatoon	Wii U
10	Bloodborne	PS4



Alberto Lloret

1	Metal Gear Solid V	Multi
2	Batman Arkham K.	Multi
3	The Witcher 3	Multi
4	Super Mario Maker	Wii U
5	Mad Max	Multi
6	Bloodborne	PS4
7	Project CARS	Multi
8	Mortal Kombat X	Multi
9	Rare Replay	One
10	3D Streets of Rage 2	3DS



David Martínez

1	Metal Gear Solid V	Multi
2	The Witcher 3	Multi
3	Batman Arkham K.	Multi
4	Bloodborne	PS4
5	GTA V	Multi
6	Destiny	Multi
7	Call of Duty AW	Multi
8	Mario Kart 8	Wii U
9	Until Dawn	PS4
10	Fallout Shelter	iOS



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	Multi
2	Portal 2	Multi
3	Skyrim	Multi
4	Bioshock Infinite	Multi
5	Shenmue II	Xbox
6	Metal Gear Solid V	Multi
7	The Witcher 3	Multi
8	Mortal Kombat X	Multi
9	Until Dawn	PS4
10	The Evil Within	Multi

1	**Metal Gear Solid V: TPP**	PS4 - One - PC - PS3 - 360
2	**The Witcher 3: Wild Hunt**	PS4 - Xbox One - PC
3	**Batman Arkham Knight**	PS4 - Xbox One - PC
4	**Bloodborne**	PS4
5	**Super Mario Maker**	Wii U

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LA HISTORIA DE UNA PORTÁTIL PIONERA

Turbo Express

Con el boom de las portátiles a finales de los años 80 y principios de los 90, solo una compañía, NEC, se atrevió a abrazar una quimera: que los mismos juegos sirvieran para una consola de sobremesa y una portátil. Ese sueño se llamó PC Engine GT (o Turbo Express en Occidente).

Los avances en la industria del videojuego, como en otras facetas de la vida, suelen venir de la mano de genios y empresas visionarias que abrazan ideas a priori imposibles, que pueden sonar a locura. Hace un par de meses, en nuestra retrospectiva de Neo Geo vimos un claro ejemplo de ello: a principios de los 90, disfrutar en casa de juegos con calidad idéntica a las recreativas, podía sonar a quimera.

NEC tuvo una locura "transitoria" similar. En 1987 había lanzado su consola doméstica PC Engine, considerada la primera consola de la generación de los 16 bits (aunque su procesador era de 8 bits). NEC vio en su lanzamiento una doble oportunidad: primero, competir con la ya veterana -y hasta cierto punto obsoleta- Famicom de Nintendo y, segundo, convertirse en la primera máquina de la nueva generación, adelantándose a Megadrive y Super Famicom.

En Japón gozó de gran éxito, llegando incluso a superar en ventas a una Megadrive que no lograba terminar de despegar en el país del Sol Naciente. Un éxito que, a finales de los 80, propició una nueva idea loca...

→ **EN 1989, Y CON LA EXPERIENCIA** previa de Game & Watch, Nintendo lanzó su revolucionaria Game Boy, una portátil que no necesita presentaciones y que actualmente ostenta el tercer puesto entre las consolas más vendidas de la historia, con casi 120 millones de unidades (por detrás de PS2 y DS).

Al calor de su enorme éxito, otras compañías probaron suerte con sus respectivas portátiles, como Atari Lynx (lanzada en EE.UU. también en 1989) y Game Gear, en 1990. Ese mismo año vio la luz otra portátil más fabricada por NEC: PC Engine GT, que en su versión europea fue renombrada a Turbo Express. La idea sobre la que giraba esta portátil fue lo que la hizo única y muy distinta a sus rivales, además de ser la más avanzada de todas tecnológicamente hablando.

→ **SU PRINCIPAL ENCANTO RESIDÍA** en que era la consola de sobremesa (PC Engine en Japón, Turbografx en Europa), concentrada en un cuerpo más pequeño. Y no solo eso, que en términos de potencia era ya una burrada para la época, sino que además el catálogo de juegos existente, en formato HuCard, era compatible con la portátil desde el primer minuto, con una única restricción: los juegos nipones solo funcionaban en la consola japonesa. Es decir, no tenía un catálogo propio. Si tenías juegos de PC Engine/Turbografx, podías utilizarlos en la portátil, siempre y cuando la región fuera la misma.

LA CUARTA EN DISCORDIA

La primera generación de consolas portátiles se cerró con la llegada de PC Engine GT/Turbo Express. Pese a su muy superior despliegue técnico, solo logró unas discretas ventas, ya que la competencia fue bastante dura y GameBoy dominaba el mercado.



ATARI LYNX. Fue una gran máquina, tanto en tamaño como ideas (los mandos se podían poner para zurdos), pero pinchó.



GAME GEAR. La apuesta de Sega, con pantalla a color, se bebía las pilas.



GAME BOY Precio, juegos, autonomía... Fue la reina.

LA PORTATIL AL DETALLE

Turbo Express/PC Engine GT son máquinas de su tiempo y eso se nota en aspectos como el diseño, muy cuadradote, resistente y parecido al de GameBoy en sus formas. Más allá de eso, la pantalla LCD a color de 2,6" era "tecnología punta", como lo fue condensar aún más el tamaño de TurboGrafx 16/PC Engine para meterla dentro de este pequeño cuerpo.



LATERAL IZQUIERDO
Volumen, contraste y cascos.



PARTE TRASERA
Compartimento para 6 pilas.



CONECTOR LATERAL
Para periféricos como el sintonizador de TV.



BOTONES
Como el mando de TG16, tiene selectores de turbo.



RANURA TARJETAS
Utiliza las mismas HuCard de la consola de sobremesa.

Esta, a priori, simple idea, fue en la época algo revolucionario, algo que no se había hecho antes y que además permitió que el día de lanzamiento hubiera disponibles decenas de juegos (en el caso de Japón, cientos), cuando lo normal por aquella época es que el catálogo inicial rondara entre los 4-10 juegos. Sega hizo algo parecido 5 años después con Sega Nomad, compatible con los cartuchos de Genesis (Megadrive en EE.UU.).

→ **PC ENGINE GT DEBUTÓ EN JAPÓN** el 10 de octubre de 1990, al precio de 44800 yenes (lo que aproximadamente serían 330 euros hoy en día, pero bastante más hace 25 años). Una cifra elevada para la época, y más sin consideramos que GameBoy se comercializaba por una cuarta parte (12500 yenes). Lo que sí compartía con GameBoy eran las líneas generales de su diseño. Cuentan las malas lenguas que el "GT" del nombre de la portátil en Japón eran las siglas de "Game Tank" (tanque de juego), en relación a las formas "cuadradotas" y "ladrillescas" que recordaban al sistema de Nintendo. Pero, al mismo tiempo, el sistema de NEC era muy distinto. Era sensiblemente más grueso, pesado y, para replicar la consola de sobremesa, presentaba más botones, palancas y conectores. Así, los interruptores de disparo o acción Turbo de los mandos de PC Engine/Turbografx (la única consola que ofrecía de serie esta opción en los mandos oficiales) están también presentes en la portátil.

→ **LA PANTALLA, ERA SIN DUDA,** uno de los principales reclamos del sistema. Utilizó una tecnología LCD puntera para la época, retroiluminada y en color, de 2,6" (6,6 cm) que se veía de verdadero lujo, con unos colores muy vivos. Su único problema es que, dado su reducido tamaño, los textos de algunos juegos resultaban prácticamente ilegibles, porque habían sido diseñados con un televisor en

ACCESORIOS DE OTRA ÉPOCA

Como las demás portátiles, Turbo Express también tuvo sus propios periféricos... aunque sin llegar a las excentricidades de Game Boy. De hecho, más bien fueron pocos, y aparte de la funda y el cargador de pared, destacaron...



TURBO LINK. Para conectar dos sistemas y jugar en multijugador. Muy pocos juegos hicieron uso del cable...



TURBO VISION. Era un sintonizador de TV analógico, con antena, que además tenía entrada de vídeo para convertir nuestra Turbo Express en un mini "monitor".

mente, y no una pequeña pantalla. Es el caso de muchos RPG del sistema, cuyos diálogos y menús pueden ser ilegibles. Sumado a esto, está el fenómeno del "ghosting" o estela que dejan ciertos elementos gráficos al moverse, un defecto que hemos visto incluso en pantallas de portátiles más modernas, como la de PSP, algo aún más perdonable en las pantallas de hace 25. Tampoco faltaron casos de píxeles muertos (o que han muerto con el paso del tiempo), pero en general, como el resto de la máquina, fue una pantalla adelantada a su tiempo.

➔ LA PANTALLA, JUNTO A OTROS COMPONENTES, trajo de la mano otro problema común a las portátiles con la pantalla a color: la vida de las baterías. Fue uno de los problemas que lastró tanto a Atari Lynx como a Game Gear, pero en el caso de PC Engine GT/TurboExpress, la cosa fue incluso más allá, batiendo récords de poca duración. Y es que 6 pilas nuevas podían durar como mucho 3 horas. Una cifra harto ridícula para un sistema pensado para jugar en la calle, en los viajes, y que palidecía de vergüenza frente a las más de 15 horas de autonomía que podía tener Game Boy con solo 4 pilas. (una de las ventajas de no tener retroiluminación). Aún con todo, la baja duración de las baterías se podía remediar con el adaptador de corriente, aunque el tener que estar enganchados a un enchufe le quitaba toda la movilidad, el fin último de cualquier portátil...

hicieron que PC Engine GT/TurboExpress no terminara de despegar en su breve ciclo de vida, que apenas abarcó tres años (desde 1990 hasta 1992).Y es que, por aquella época, NEC ya estaba empezando a promocionar su nueva criatura, PC Engine Duo/Turbo Duo.

➔ A PESAR DEL ÉXITO DE PC ENGINE en Japón (más modestas en el caso de Turbografx), se estima que la portátil vendió en todo el mundo aproximadamente 1,5 millones de unidades, aunque NEC no confirmó esos resultados. En cualquier caso, es una cifra muy inferior a los 10 millones de PC Engine/Turbografx que se vendieron. A diferencia de Turbografx, que sí llegó a España de la mano de Compudid S.L. (con muy pocas unidades y una distribución lamentable), TurboExpress nunca llegó a tener distribución oficial respaldada por NEC. Como otros productos tecnológicos de la época, se pudo encontrar en algunas cadenas y grandes superficies, como El Corte Inglés, que compraban las unidades a los importadores (que traían el modelo americano). Estas unidades se pusieron a la venta por 59.990-69.990 ptas (360-370 €), una barbaridad para la época que la alejó de

TURBOEXPRESS FORMA, JUNTO A SEGA NOMAD Y VIRTUAL BOY, LA "SANTÍSIMA TRINIDAD" DE LAS RAREZAS PORTÁTILES

Estos dos grandes inconvenientes, el elevado precio de la máquina (como a Neo Geo, se la llegó a llamar el "Rolls Royce" de las portátiles) y la escasa duración de las pilas, sumado a otros aspectos que tampoco ayudaron, como las fuertes ventas de Game Boy o los problemas de marketing para dar a conocer la máquina entre los jugadores, la inmensa mayoría de bolsillos españoles, sin contar también las dificultades para encontrar juegos, que en el caso de Turbografx, tampoco estuvieron muy bien distribuidos. Se puede decir, sin dudas, que su paso por España fue anecdótico, a pesar de su enorme calidad y de su superioridad técnica frente a Game Boy y las demás portátiles, que sí

10 JUEGOS IMPRESCINDIBLES

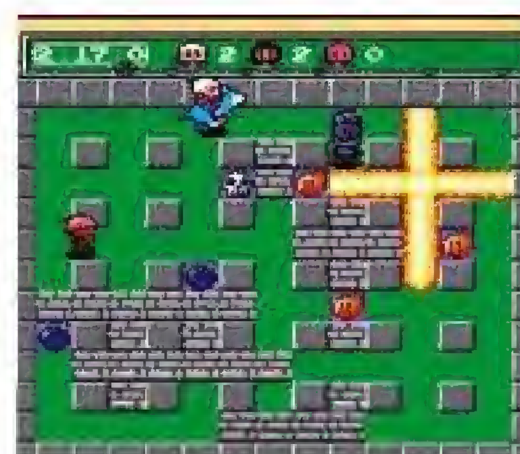
TurboGrafx 16/PC Engine tuvieron un buen catálogo, dominado sobre todo por shooters, aunque no faltaban buenas conversiones de recreativas, plataformas con mascotas propias y otros éxitos. Los juegos japoneses no funcionaban en la máquina occidental (a menos que usaras un adaptador), pero en cualquier caso, todos funcionaban en su respectiva versión de la portátil, algo nunca antes visto.



1 AIR ZONK De la miriada de shooters de TG, este de desarrollo horizontal brilló por su tono ligero, vivos colores y guiños a *Bonk*

2 BLAZING LAZERS Conocido como *Gunhed* en Japón, es considerado uno de los mejores shoot'em up y título clave de TG.





3 BOMBERMAN Plantar bombas para acabar con enemigos y recoger ítems fue la gran obra de Hudson, que vio varias entregas en TurboGrafx 16.

4 BONK Conocido como PC Kid en Japón, este plataformas protagonizado por un cavernícola intentó plantar cara a Mario.



tuvieron una distribución regular en España... aunque como en el resto del planeta, quien se impuso holgadamente fue Game Boy.

→**HOY EN DÍA, PC ENGINE GT**/TurboExpress son joyas de coleccionismo, como lo son otros sistemas fallidos como Virtual Boy. Y dada la actual revalorización de todo lo retro, encontrar una unidad con caja y en perfecto estado puede suponer un importante sablazo que ronda los 350-500 €, dependiendo del estado, juegos incluidos, defectos y otros extras, como los periféricos. Hablando de defectos, la portátil de NEC no ha estado exenta de problemas que surjen, como en otras portátiles, con el paso del tiempo. Es el caso de los píxeles muertos, que en algunos casos están apareciendo después de largos periodos sin usar la pantalla o el deterioro irreversible de los condensadores, un aspecto que afecta al sonido de los altavoces (y que tiene arreglo con ligeros conocimientos de electrónica y siendo manitas). Tampoco está de más recordar que, independientemente de su estado, era una máquina que se calentaba mucho tras unas horas de uso... y que a veces la pantalla podía hacer "cosas raras" de forma aleatoria.

→**A PESAR DE CONTAR CON UN CATÁLOGO MÁS REDUCIDO** que el modelo japonés, tampoco faltó un adaptador para poder jugar con las HuCards japonesas en la consola occidental, multiplicando así por tres el catálogo de la portátil. Un detalle que abría las puertas a un montón de grandiosos shooters y otras locuras "made in Japan" que hicieron de PC Engine/Turbografx, una consola a tener en cuenta a finales de los 80. Si eres coleccionista o te interesa mínimamente lo retro, TurboExpress forma, junto a Nomad y Virtual Boy, la "santísima trinidad" de las rarezas portátiles, una pieza imprescindible. ■

TURBOGRAFX 16, LA HERMANA DE SOBREMESA

Conocida en Japón como PC Engine, esta consola de sobremesa se lanzó en 1987, tres años antes que Turbo Express. En esencia, es exactamente la misma máquina, solo que en la portátil se condensaron y redujeron de tamaño casi todos sus componentes. Fue la primera consola de "16 bits" en lanzarse al mercado (aunque su procesador central era de 8 bits) y gozó de un gran éxito en Japón, situándose por encima de Megadrive en ventas. Solo en Japón tuvo cerca de 300 juegos...



TURBOGRAFX es la versión europea de PC Engine (TurboGrafx 16 en USA), y la base de Turbo Express. Aquí no funcionó en ventas.



HUCARDS. Los juegos se lanzaron en tarjeta (o HuCard), con 38 conectores a la vista, un formato diseñado por Hudson para NEC.



5 DEVIL'S CRUSH TG16 también contó con varios pinballs, y entre todos ellos destacó este juego y su secuela, *Alien's Crush*.



7 NINJA SPIRIT Genial conversión de la coin-op homónima de Irem, un juego de acción 2D con scroll lateral y buenos gráficos.



9 SPLATTERHOUSE ¿Qué decir del prodigioso juego de acción y toques gore, protagonizado por un Jason de Viernes 13 clónico? Un clásico.

6 GEKISHA BOY Una rareza japonesa, consistente en hacer fotos a todo lo que se menee en el escenario. Muy original.



8 R-TYPE Otra de las maravillas de Irem, un matamarcianos tan exigente como difícil... pero de esos que dejan huella de por vida.



10 STREET FIGHTER II CHAMP EDITION Buena adaptación del mito de la lucha, aunque "racanea" algo en la BSO, en frames de animación...





Año 1996 Compañía Revolution Software Formatos PlayStation / PC / Mac

Broken Sword

ESTABILIDAD DE UN GÉNERO

Tras una primera mitad de los años noventa gloriosa para las aventuras gráficas en nuestros PCs, su salto a las consolas acabaría llegando con la popularización del CD como el formato ideal para acoger su especial y profundo estilo narrativo.

■ **EL SOPORTE ÓPTICO** se había hecho con el mercado del PC años antes de que los fabricantes de consolas se fijasen en él como la alternativa de futuro a los cartuchos. Su abrumadora capacidad permitía introducir historias amplias, adornadas con una carga visual importante y llevadas a la vida, cada vez más frecuentemente, por actores de doblaje.

Una vez que empresas como NEC, Sega, 3DO o Commodore se decidieron a lanzar máquinas "ópticas", la llegada del género de las aventuras gráficas a ellas parecía algo inevitable, si bien la escasa relevancia comercial que tuvieron esos sistemas ralentizó su desembarco entre los usuarios de consola. Usuarios que, todo sea dicho, debían "aprender" a jugar a un estilo diferente y menos directo de lo que solían ver en su plataforma favorita.

Por ello, Charles Cecil (que había comenzado a trabajar en *Broken Sword* cuatro años antes de su lanzamiento) creó una serie de elementos agradables para ese perfil de jugador y acabó empujando para que su obra no se quedara en el PC y se publicara en la consola del momento, que no era otra que la PlaySation. De ahí venían la mezcla de protagonistas y escenarios de varios países, un guión complejo pero progresivo, una interfaz sencilla y una jugabilidad relajada.

➔**GEORGE STOBBART** y Nicole Collard eran los protagonistas de una historia un poco tópica que daba comienzo tras la explosión de una bomba en un café de París. A partir de ahí, la cosa ganaba en interés tanto por la evolución de los acontecimientos como por la aclimatación a un sistema de control pensado para su uso alejado de teclados y ratones. El desarrollo se hacía un poquito lento por ello, aunque a cambio la jugabilidad y el disfrute de este ritmo tomaban el protagonismo de una experiencia donde las conversaciones eran fundamentales, al igual que la recogida y uso de objetos. Y para rematar el conjunto, el nivel gráfico

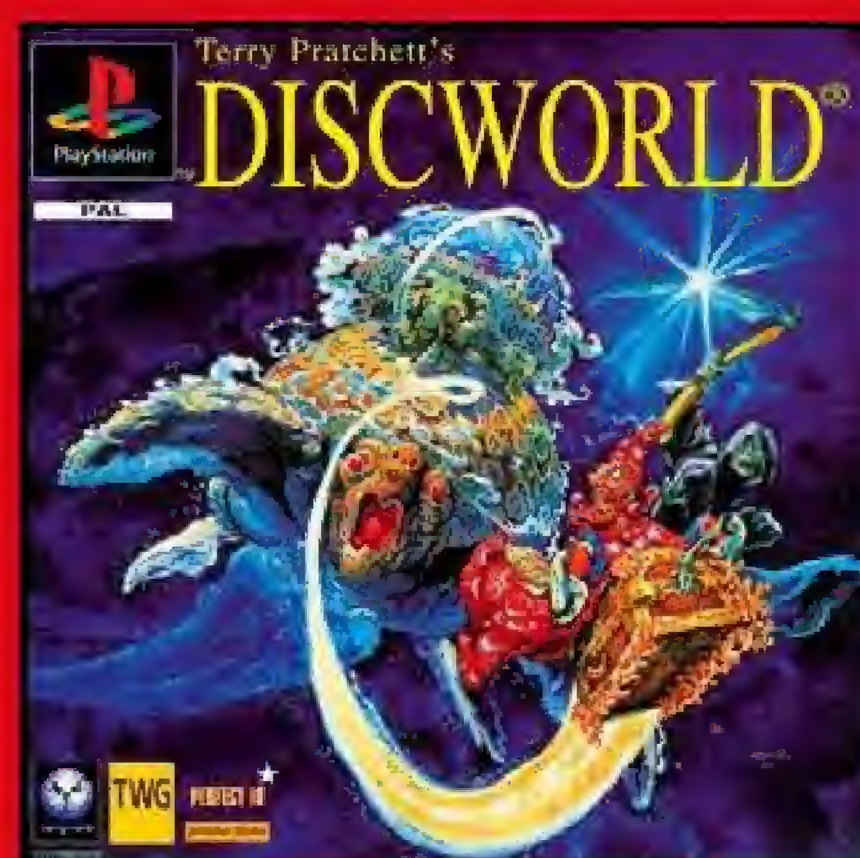






PRESTIGIO PARCELADO

El género de las aventuras gráficas es uno de tantos que nacieron y murieron por el cambiante entorno que rodea al sector de los videojuegos. Durante la decena y media de años que comprenden la segunda mitad de los ochenta y la década de los noventa, multitud de títulos con el point & click como base llegaron a nuestras casas y muchos de ellos mostraron una gran calidad. Tras darse inicio al fenómeno en el PC, poco a poco las consolas fueron recibiendo al género y este acabó por asentarse en los 32 bits, con el mítico *Discworld* como la primera gran aventura que llegaría a un público más o menos masivo. Sin embargo, el hecho es que fue un espejismo que duró poco tiempo, ya que quienes gustaban de productos diferentes en PC fueron virando hacia los simuladores y la estrategia con el paso de los años. Además, los shooters comenzaban por entonces a tirar con fuerza, por lo que la producción de aventuras gráficas para PC cayó en picado y esto acabó arrastrando hacia la nada su progresión en las consolas.



(no olvidemos las escenas animadas) y la banda sonora lucían por sus cuidados detalles, haciendo de las siete horas que duraba la aventura una delicia.

Uno de los aspectos más recordados del juego de este mes es el doblaje del protagonista. Tomás Rubio fue el encargado de darle vida en castellano y, desde entonces, se le conoce en el mundillo como la "voz de George Stobbart", amada por unos y odiada por muchos. Y aunque el trabajo de doblaje no fue gran cosa, los que lo jugaron en su día lo apreciaron y no entenderían *Broken Sword* sin aquel elenco de voces. Lo que sí es evidente es que fue un producto muy equilibrado, tanto que las ventas y la crítica caminaron de la mano y dieron pie a una saga que llega hasta nuestros días. Ciertamente disminuida con respecto a esta primera entrega, aunque repetir el éxito inicial de George y Nico fue (y será) imposible.

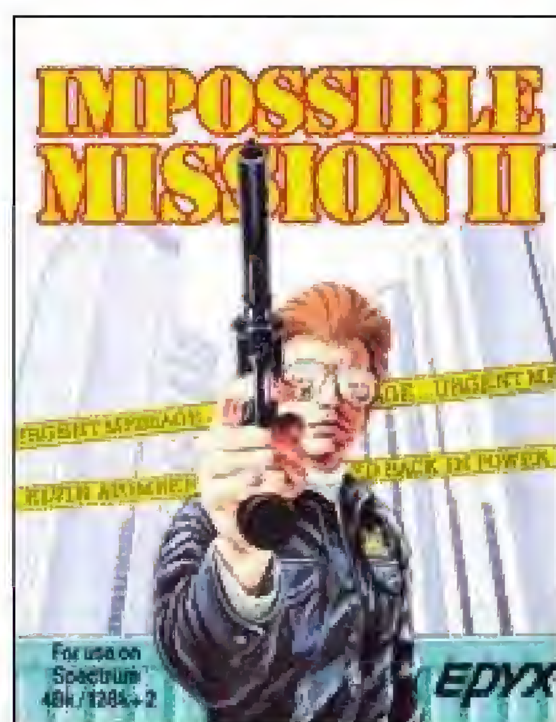


HISTORY RELOADED

SOÑANDO DESDE LA SOLEADA CALIFORNIA

EPYX™ COMPUTER SOFTWARE













LA COMPAÑÍA AMERICANA tuvo la suerte de tocar muchos palos a lo largo de sus quince años de existencia, aunque esa misma diversificación acabó descentrándola y provocando su cierre.

■ **LA HISTORIA DE EPYX** es una de las más breves y convulsas que hemos podido ver en una compañía de videojuegos. A unos primeros años muy centrados siguieron un cambio de propietarios, el éxito, un enfoque distinto del negocio y una agonía lenta pero sin pausa hasta su desaparición. De todo un poco pero, como veremos, de una manera intensa.

Epyx se creó como Automated Simulations en 1978 con el objetivo de dar salida al primer juego que idearon Jon Freeman y Jim Connelley, fundadores de la compañía. Ambos eran fans de Dragones y Mazmorras y su deseo era llevar experiencias similares a "eso" tan nuevo y revolucionario que eran los primeros ordenadores personales, y con aquel título de debut (llamado *Starfleet Orion*) crearon el primer juego de combate espacial estratégico. Se desarrolló para el PET de Commodore (con parte de los beneficios, Connelley pagó el ordenador) y luego fue portado a los TRS-80 y Apple II, y aunque ese título dejaba clara la orientación hacia juegos diferentes y de calidad que la desarrolladora tenía, su primer éxito fue un dungeon crawler llamado *Temple of Apshai*. Vio la luz en 1979 y con los años apareció en varios sistemas, vendiendo la por entonces barbaridad de 30.000 copias en sólo tres años.



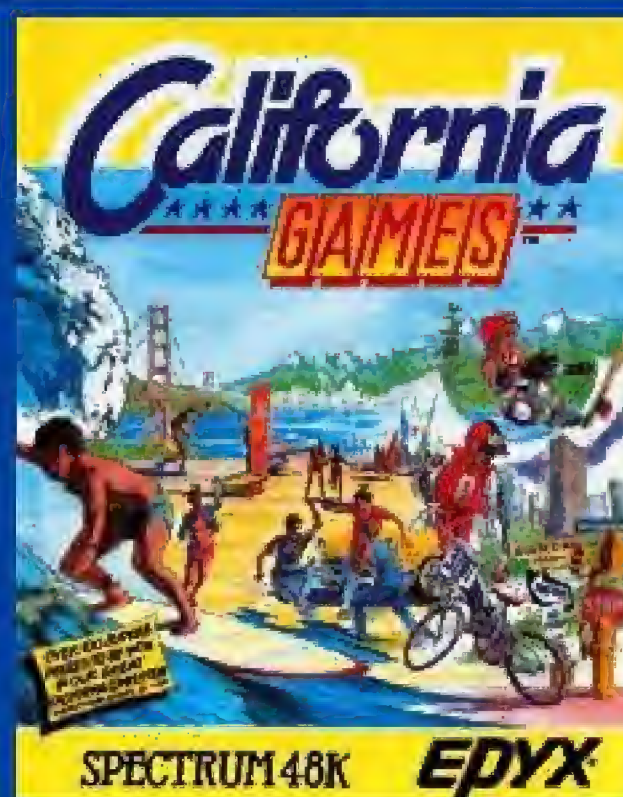
EL SPEEDKING DE KONIX fue vendido en los Estados Unidos por Epyx bajo su propia enseña.

➔ **UN DETALLE IMPORTANTE** es que para promocionar este título, alejado de la ideal inicial de crear simuladores como eje de la compañía, se creó el sello Epyx. Cuatro años después acabaría siendo el nombre de la empresa, y para que esto sucediera se produjo la salida de sus dos fundadores. Freeman la dejó en 1981 porque Connelley no evolucionaba a nivel técnico y esto ponía en riesgo el futuro de la todavía Automated Simulations, y con la entrada de inversores en ella en 1982 Connelley fue dejado de lado en la gestión de la compañía y decidió marcharse ese mismo año.

La nueva directiva trajo consigo la idea de abandonar productos que, si bien gozaban de buenas críticas y originalidad, generaban ingresos escasos y así dedicarse a crear otros más comerciales. Los géneros de la acción, las plataformas y el deporte fueron los elegidos y *Jumpman* fue el primer juego de esa nueva visión, título donde debíamos desactivar las bombas que llenaban la pantalla. Ya en el año 84, el muy popular *Impossible Mission* llegó al C64 y más adelante aca-

DE TODO UN POCO

La producción que surgió de la breve historia de Epyx está formada por una mezcla de títulos de calidad con otros muy comerciales. Sus primeros juegos tiraron de originalidad, aunque el paso del tiempo hizo que llegaran otros que aunaron ventas y buenas críticas, como *Impossible Mission* (arriba derecha). Más adelante, la serie Games supuso todo un bombazo, pero curiosamente la peor de todas sus entregas fue la más vendida: *California Games*. Por otro lado, Epyx nunca rechazó el negocio de la distribución, algo que le generó buenos ingresos con casos como el de *World Karate Championship* (abajo derecha), conocido aquí como *International Karate*. Y también una demanda, pues el juego se parecía al *Karate Champ* de Data East, aunque al final los tribunales acabaron dándole la razón a la compañía americana.





EL JUEGO DE KÁRATE fue un éxito rotundo, sobre todo en su versión para el Commodore 64.

baría cayendo en muchos otros sistemas, *Pitstop II* se convertía en el primer juego de carreras en 3D con pantalla partida y *Summer Games* (llamado así para no pagar licencia al COI y distribuido por U.S. Gold) se ganaba el título de superventas con todo mérito, como también lo sería más adelante su segunda parte.

➔**1986 IBA A SER UN AÑO CLAVE** en el devenir de Epyx. El anterior había sido bueno por el lanzamiento de *Winter Games* y las ventas que acumulaban los hits previos, y este comenzaba con la provechosa distribución del potente *International Karate* de System 3 para Commodore 64 en los Estados Unidos, aunque el punto de inflexión llegaría con la aspiración de la compañía a convertirse en fabricante de hardware.

David Morse, uno de los fundadores de Amiga Corporation y por aquel entonces en Epyx, contrató a otros dos miembros del equipo que creó aquel excelente ordenador (R. J. Mical y Dave Needle) para poner en marcha la idea de una consola portátil. El diseño se completó en un año y por el camino la inversión que exigió el proyecto fue enorme, aunque la situación financiera de Epyx por su reciente pasado era buena, más aún si contamos con el buen resultado que tuvo *World Games* en el mercado y el acuerdo con Palace Software para llevar a Norteamérica el divertido y polémico *Death Sword* (nuestro *Barbarian: El Guerrero Definitivo*).

■ LA AMBICIÓN ACABÓ CON LA CORTA PERO MUY INTENSA VIDA DE EPYX ■

➔**LO QUE QUEDABA DE AÑO 87** y lo que vendría en el siguiente fue positivo para la empresa. La estrategia de poner en suelo estadounidense productos europeos de renombre continuó adelante, con *Space Station Oblivion* y *Axe of Rage* (*Driller* y *Barbarian II: The Dungeon of Drax*) entre ellos, además del mando Speedking que Konix fabricaba en el Reino Unido y que fue bautizado como 500XJ para su venta en EE.UU.

Mientras tanto, la producción propia seguía tirando, con *California Games* como un excelente ejemplo de título regular llevado al top de ventas por la excelente campaña de marketing que lo arropó. Caso similar pero en menor escala fue el de *Street Sports Basketball*, mientras que *Impossible Mission II* (encargado a Novotrade) volvió a aunar ventas y crítica.

➔**A PESAR DE ESOS PRECEDENTES,** Epyx llegó al año 89 en serias dificultades económicas debido al frenazo del mercado del Commodore 64 y, sobre todo, a lo que acabaría siendo la Lynx, por lo que ante la falta de liquidez tuvo que vender el proyecto a Atari para poder subsistir frente el rechazo de Nintendo a adoptarlo (esta tenía su Game Boy casi lista) en un contacto previo. El contrato que Atari impuso tenía unas condiciones leoninas e incluso abusó de su posición retrasando pagos, así que Epyx tuvo que declararse en bancarrota. Todavía tuvo tiempo para salir de ella y desarrollar el catálogo inicial de la Lynx y *California Games II*, pero la compañía no era ni la sombra de lo que fue y en 1993 acabó siendo liquidada. Y pasando a la historia como un ejemplo más de caída sin retorno ante unos sueños de grandeza demasiado "grandes" e incontrolables.

¿INOCENTE? ¡CULPABLE!

Mucho se ha hablado de lo que supuso el fracaso de la Lynx (y después Jaguar) para Atari, aunque esta ya llegaba a finales de los ochenta en una situación difícil por la falta de acierto en el mercado de consolas y la guerra que su ST estaba perdiendo con el Commodore Amiga. De todos modos, la cuestión que ahora nos importa es el enorme daño que la portátil le hizo a Epyx. Además de lo explicado arriba, esta consiguió de parte de Atari los derechos para desarrollar juegos para la Lynx en condiciones ventajosas, pero el hecho de que el sistema nunca despegó arrastró hacia abajo las potenciales ventas de software y esto negó a la desarrolladora unos necesarios ingresos. Así que sí, podemos afirmar que el proyecto llamado inicialmente Handy fue el que se llevó por delante a Epyx.



EL POCO AGRACIADO prototipo de la Lynx sirvió de augurio para el destino de la consola...



TELÉFONO ROJO
Yen te responde



2015 está siendo un gran año para la industria y no paran de llegar juegazos, pero la temporada de ferias y grandes anuncios ya casi ha terminado y, claro, me entra la "bajona".

De tal palo, tal astilla jugona

@Hola Yen, viejo amigo. Recuerdo un día camino del instituto cuando entré en una librería y vi una revista con Bart Simpson en la portada y decidí comprarla. Ahora, con 37 años, sigo comprándola mes a mes. He decidido jubilar mi querida y ya aburrida PlayStation 3 y adquirir una Xbox One.

■ ¿Qué pasa con Kinect, sacarán más juegos para este periférico?

La verdad es que tanto durante el pasado E3 como en la Gamescom, el detector de movimientos de Microsoft ha pasado completamente desapercibido y no ha recibido ningún anuncio importante en forma de juego, tan solo la confirmación de que Cortana (el sistema de búsquedas de Microsoft a lo Siri) lo usará. Eso sí, uno de los máximos responsables de la compañía de Redmond se apresuró a confirmar que el dispositivo no está muerto y que llegarán nuevos juegos que actualmente están en desarrollo. Habrá que ver si llega algo más que no sea *Just Dance* o juegos similares pero, en mi opinión, el periférico está más muerto que vivo, por mucho que no lo quieran admitir.



D4: DARK DREAMS DON'T DIE de One es una más de las inexplicables rarezas que nos llegan de mentes tan locas y japonesas como la de Swery65, creador de otra estrambótica joya, *Deadly Premonition*.

■ ¿Me puedes recomendar juegos de One o de 360, aprovechando ahora su retrocompatibilidad, para poder jugar con mi hijo de 7 años?

Si te refieres con Kinect, en One tienes *Kinectimals* o *Kinect Sports Rivals*, por ejemplo. De todas formas, piensa que el 90% de los juegos de Kinect, salvo rarezas como el genial *D4*, de Swery65, están pensados para toda la familia. Y lo mismo te puedo decir de la inmensa mayoría de los de Xbox 360, con juegos divertidos como *Fable: The Journey*, que seguro que encandilan a tu chaval.

■ ¿Y algún juego de carreras tipo *Sonic All Stars Racing* para las mismas consolas?

Tipo karts y tan desenfadado no hay ninguno que se parezca al notable juego de Sonic y sus colegas. Hay propuestas muy arcade, como *Fuel*, por ejemplo, pero no es lo mismo. Otra opción sería alguno de los juegos indie, como *Bang Bang Racing*, *Trials*, etc...

■ ¿Qué volantes me recomiendas para la nueva de Microsoft? Muchas gracias. Un abrazo muy fuerte para todos los que hacéis la revista mes a mes.

La oferta de volantes para Xbox One, en principio escasa, no para de crecer. Tienes el Thrustmaster TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition y el Thrustmaster Ferrari



LA COLECCIÓN DE VOLANTES EN XBOX ONE está creciendo con el paso de los meses. Una buena elección, aunque un poco cara, es el Thrustmaster TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition, que salió a la par que *Forza Motorsport 5*.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Por qué no baja el precio de PS3 y Xbox 360?

■ Hola Yen, ¿qué razón de ser tienen los actuales precios de PS3 y Xbox 360? ¿No ha llegado ya el momento de hacerlas más asequibles? ¿Cuánta vida comercial les auguras?

Su precio, entre 200 y 250 euros según el pack, resulta un poco sangrante, la verdad. A estas alturas, por ejemplo, PS2 costaba 150 euros en 2006 cuando aún no había salido PS3. Vamos, que deberían bajar su precio ya mismo. A ver si lo hacen de cara a estas próximas navidades.

Christian Romero Besada



¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


Participa en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

458 Spider Racing Wheel. El primero ronda los 350 euros y el segundo está disponible por unos 100 euros, con una calidad más baja, eso sí. También está el Mad Catz Pro Racing Force Feedback Wheel, que por 370 euros ofrece unas prestaciones bastante similares a las del Italia Edition de Thrustmaster. Incluso hay uno muy parecido, el Logitech G920 Driving Force, también de 370 euros y con unas funciones similares. Como siempre, en estos casos lo importante es el grado de "flipada" que te provoquen los juegos de conducción. Si eres un verdadero fan del género, y te van los juegos que más tiran a la simulación, te compensará pillar uno de los caros.
David (Lleida)

« AHORA QUE SHENMUE 3 ESTÁ EN CAMINO QUÉ MEJOR MOMENTO PARA REEDITAR EN HD LOS DOS PRIMEROS »

Hora de aventuras con Ryo Hazuki

@ ¡Muy buenas señor Yen! En esta ocasión le escribo para que me ilumine con su sabiduría arcana.

■ Me he quedado muy sorprendido con el anuncio de *Shenmue 3*. El problema es que los dos primeros salieron cuando yo apenas sabía decir mi nombre. ¿Saldrá una remasterización para que gente como yo podamos disfrutar de esta saga?
El remaster de las dos primeras entregas, junto con la llegada de una tercera, fue uno de los rumores más repetidos antes del E3 y resultó, como sabemos, que uno de ellos era cierto, así que no me extrañaría que el remaster HD de las dos primeras entregas también fuese una realidad. Desde luego, es el momento perfecto para enganchar a los que, como tú, no jugasteis a esas dos obras maestras en su día. De todas formas, no te preocupes, Yu Suzuki suele incluir extensísimos vídeos explicando el argumento del juego anterior, como pasó con *Shenmue II*, así que podrás jugar al tercero con la trama bien empollada.

■ Estoy bastante inquieto por dos juegos en particular: *Rime* y *WiLD*. Ambos son indies muy prometedores, pero hace un montón de tiempo que no sabemos nada de ellos ¿Nos tenemos que preparar para lo peor?
Nada más lejos. Hoy por hoy creo que no hay nada que temer. *Rime* sigue viento en popa y *WiLD* lo mismo. Si no sabemos nada de ellos es porque ambos juegos se anunciaron en un estado de desarrollo muy prematuro (más aún lo nuevo de Michel Ancel que lo de Tequila Works). El caso es que es muy probable que sepamos algo de ambos en los próximos meses. Si tuviera que poner la mano en el fuego porque uno de los dos no se cancelará ni en broma, voto por *Rime*. El concepto de juego de *WiLD*, si finalmente es tan completo como el hype anuncia, sí podría tener más problemas de desarrollo. pero vamos, que saldrán los dos.



WILD, EL NUEVO TÍTULO DE MICHEL ANCEL, creador de joyas como Rayman o Beyond Good & Evil, tiene una pinta muy prometedora. Lo más llamativo de este gigantesco mundo abierto es que podremos controlar a cualquier personaje: lobos, caballos, ovejas, humanos...

■ Me gusta mucho *Hora de Aventuras* y creo que se podría hacer un RPG de mundo abierto muy interesante y con carisma si se le pusiera esfuerzo y empeño ¿Hay algún proyecto AAA para esta serie en el futuro?
Teniendo en cuenta que la propia serie de animación bebe mucho de fuentes como el videojuego tiene narices que aún no se le haya hecho un juego como Jake manda. Sería un juego con muchas posibilidades, más todavía si fuese un RPG de mundo abierto, el género que más le pega a la serie. Pero, lamentablemente, no parece que nuestros deseos vayan a hacerse realidad, al menos por el momento. Lo ▸▸

vuestra OPINIÓN



Protagonistas sexualizadas

Carlos Lorca Lorente

Hola Yen, me gustaría que pensaras en Chell, la protagonista de *Portal*, o en Elizabeth, nuestra compañera en *Bioshock Infinite*. Mujeres con cánones de belleza normales. Ahora bien, piensa en *Bayonetta*, las hermanas Williams de *Tekken* (Anna y Nina) y la reciente Quiet de *Metal Gear Solid V*. ¿Por qué tienen esos gigantes glúteos y pechos remarcados? ¿Es necesario sexualizar así a la mujer para recordarla? Samus Aran enamoró bajo un traje, por ejemplo, o Faith, que no ha necesitado tampoco ser exuberante para ser conocida. Ahora aquí mi pregunta, ¿qué sentirán las mujeres que jueguen a videojuegos? ¿Se acomplejarán? Me quedo con las antiguas heroínas con valores a las actuales, que parecen estar hechas únicamente para agradar al mayoritariamente público masculino.



Yen: Tienes razón, pero el caso es parecido (no tanto) con los hombres en los videojuegos. Todos son cachas y de cuerpo perfecto o, en general, personajes atractivos físicamente como Nathan Drake, por ejemplo. Lo de las mujeres, eso sí, es un tema ya preocupante. Como dices no es necesario que tengan caras bonitas y cuerpos de infarto. Y, efectivamente, si hablamos de casos como Quiet, la cosa ya es flipante. Las excusas de Kojima para poner a la chavala semi desnuda...

vuestra OPINIÓN



Juegos clásicos vs. modernos

Carlos Mediero

Tengo 43 años y llevo jugando a esto desde el *Space Invaders* en maquinitas dedicadas. Actualmente echo una partida a *Destiny* diariamente y sigo jugando clásicos como *Another World* también, enseñándole a mi hija de 8 años qué divertido y desafiante puede ser un juego clásico con una jugabilidad ajustadísima. Hagamos eso con los jóvenes, porque si no esas reediciones de juegos clásicos y plataformas nuevos con formato clásico (como *Shovel Knigth* por ejemplo), que están hechos para gente de nuestra edad, se perderán para los jóvenes en el futuro. Y con ellos también se perderá una manera única de jugar y disfrutar. Y que la siguiente generación haga lo mismo con sus hijos con el *Destiny*, por ejemplo.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Es el ciclo de la vida, como diría el Rey León. Es muy bonito pasarle el testigo o incluso compartir hobby con los más pequeños jugando a los viejos clásicos pero, si te das cuenta, y como tú mismo citas con *Shovel Knight*, hay muchos juegos de hoy que apuestan por la jugabilidad de antaño enseñando a los chavales cómo era jugar en nuestros tiempos. La convivencia de los dos estilos de juego (moderno y clásico) es perfectamente compatible y, en realidad, es lo ideal. Eso sí, no sé yo si *Destiny* será lo que enseñen a sus hijos en el futuro. ¿Tanto lo merece?

único que hay en camino es *Hora de Aventuras: Finn y Jake, investigadores*, un juego de exploración y puzles que llegará en algún momento de este año. Sin tener muy mala pinta no será, ni de lejos, lo que merece la serie.

Y ya para acabar: ¿para cúando la expansión de *Bloodborne*?

Estás de suerte, porque From Software aprovechó el reciente Tokyo Game Show para sacarte de dudas a ti y a los 2 millones de jugadores que se lo han comprado hasta ahora: la expansión se llamará Antiguos Cazadores, incluirá 3 mapas nuevos y va a estar disponible el próximo 24 de noviembre por 14,99 euros.

H.A.W.K. Ink

La historia es lo de menos, chaval

@Hola Yen, estaba pensando comprarme *Fallout 3* y *Fallout 4*, pero nunca he jugado a la saga:

¿Esto afecta a la historia?

En absoluto. Toda la saga gira en torno a un mismo tema: un mundo post-apocalíptico en el que se dan todo tipo de mutaciones. Explorar el Yermo es la misión de nuestro héroe, uno de los supervivientes que sale de su refugio. El protagonista siempre es distinto y, aunque los acontecimientos de cada juego son importantes, no es una serie con continuidad en la que si te perdiste algo puede que no entiendas otra cosa.

SaulLuxor Games

Yo quiero ser retrocompatible

@Hola Yen, quería hacerte un par de preguntas que seguramente me podrás aclarar:

La primera es si *Planetside 2* saldrá para Xbox One ya que salió hace poco para PS4. Dijeron que los jugadores de Xbox seríamos los siguientes pero no hay nada claro aún.

En principio sí. Sus propios creadores confirmaron que en cuanto que saliese el juego en PS4 se pondrían manos a la obra con la versión de One del shooter multijugador masivo. Eso sí, de fechas aún no han dicho nada de nada.

La segunda es si hace falta llevar la Xbox One a algún lugar para poder usar la retrocompatibilidad con Xbox 360.

Con la actualización de noviembre empezará la retrocompatibilidad de Xbox One. No habrá que llevar la consola a ningún sitio, tan solo descargar los juegos que vayan apareciendo (más de 100 antes de finales de año es la promesa) que ya tengamos en Xbox 360. Valdrá con los juegos físicos y los digitales e incluso los DLC's de cada uno de ellos.

Pedro Castro Benito

Como loco con Final Fantasy

@Hola Yen. Quiero agradeceros todos los momentos malos y buenos que mes tras mes y año tras año nos hacéis y haréis pasar. Cuento con que seguiréis con nosotros para siempre, apretando vuestras neuronas para traernos la información de primera calidad y fresca. Te voy a hacer unas preguntas:

¿Saldrá para XO algún recopilatorio de todos los juegos de Saturn y Dreamcast? Pienso que hay joyas que no deberían de caer en el olvido y que merecen seguir entre nosotros.

Lo primero: es el peor peloteo que he visto en mi vida. ¿A qué malos momentos te refieres? ¿Qué te hemos hecho? Bromas aparte, no estaría nada mal un recopilatorio como el que propones. Dreamcast ha recibido muchas más versiones y adaptaciones de juegos clásicos de su catálogo, así que una recopilación con lo mejor de Saturn me haría mucho más feliz, con joyas como *Die Hard trilogy, Grandia, Daytona USA, Shining Force 3, Exhumed, Virtua Cop, Duke Nukem 3D, Panzer Dragoon Saga, Sega Rally, Virtua Fighter 2* o el mí-

« LA RETROCOMPATIBILIDAD LLEGARÁ EN NOVIEMBRE A XBOX ONE MEDIANTE UNA ACTUALIZACIÓN DEL SO »



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP llegó en 1996 a Saturn con solo 3 coches míticos y 3 circuitos (más uno secreto), pero lo divertido de su control, que diferenciaba entre tres tipos superficies, fue muy innovador.



FINAL FANTASY VIII no tiene el relumbrón de la séptima entrega pero tenía detalles geniales, como asistir a clases, unos combates refrescantes, una gran historia y un gran minijuego de cartas.

tico *Nights*. Lamentablemente, todo esto son solo deseos y no realidades a corto plazo.

■ **¿Cuántos años les quedan a las actuales consolas?**

Buff, menuda pregunta tempranera. Apenas han cumplido los dos años y ya están pensando en cuándo jubilarlas. Las generaciones cada vez duran más y la actual ha empezado con especial lentitud, así que estoy seguro de que tendremos PS4 y Xbox One para los próximos 4 años, por lo menos.

■ **¿Sacaréis algún CD con todas los números de la revista? Creo que lo debéis hacer para que los tengamos a mano y recordar así los magníficos momentos que, como os he dicho antes, nos habéis hecho pasar. Por favor tenerlo en cuenta.**

¡Vaya! ¿Así que ahora son momentos magníficos? También será para recordar los malos, como también decías, ¿no? En serio, no es algo que nos estemos planteando por el momento aunque nunca se sabe. Además, ¿qué sería de los coleccionistas?

■ **¿Saldrá algún pack con toda la saga de *Final Fantasy*? Sería genial en la actual generación un pack así, con muchísimas horas de juego, una obra maestra que se vendería como rosquillas. Digno de Square Enix.**

Sabiendo como sabe Square Enix el revuelo que causan cada una de sus entregas o remakes, especialmente de clásicos como *Final Fantasy VII* lo dudo mucho. Tanto, que no creo que lo veamos nunca.

■ **¿Sabes si Square tiene idea de sacar *Final Fantasy VIII*? Creo que también merece un remake.**

A riesgo de caer en sacrilegio confesaré que es una de mis entregas favoritas. Ya está, ya lo he dicho. Nunca se sabe, pero seguro que dependerá de cómo le vayan las cosas a Square con el remake de *Final Fantasy VII*. Si es buen negocio, puede que lo hagan.

■ **Uno de los juegos de rol que más me gustó de SNES fue *Illusion of Time*. ¿Sabes si van a sacar alguna continuación de este mismo, de *Terranigma* o de *Chrono Trigger* para la actual generación? Gracias por todo.**

Solo te ha faltado preguntar por *Soul Blazer* para completar la trilogía de Quintet, Heaven and Earth. El estudio fue absorbido por Square Enix así que aquellos títulos han caído un poco en el olvido y me extrañaría mucho volver a saber algo de ellos. En cuanto a *Chrono Trigger*, aunque llevamos 15 años sin ver nada nuevo, sí que hemos tenido reediciones, como en Nintendo DS así que sería algo más posible ver una continuación en el futuro. ¿O era en el pasado? Es que me hago un lío con esto de los viajes en el tiempo...

Juan Luis, Rick Hunter



SEGUIMOS REMEMORANDO GRANDES CLÁSICOS DEL ROL con Chrono Trigger, uno de los mejores juegos de Square Enix en su historia. Sus paradojas temporales aún nos tienen completamente locos.

A por las compras navideñas en PS4

@ **Hola Yen, soy un humilde seguidor de tus profecías:**

■ **Quería que me recomendaras que juego escoger entre *God Of War 3 Remastered*, *Uncharted 4*, *Horizon* y *Black Ops 3*. Tengo una PS4 y no sé cuál pillarme estas navidades.**

Siento darte las malas noticias pero ni *Uncharted 4* ni *Horizon: Zero Dawn* saldrán hasta 2016. De lo que te queda, no sé, estoy muy cansado de *Black Ops 3* y *God of War 3* es otra remasterización más, así que te recomiendo que te pilles *Uncharted: The Nathan Drake Collection* si te mola mucho la saga (aunque es otra remasterización) *Just Cause 3* o, sobre todo, *Fallout 4*. Tampo- ▸▸

> « ESTAS NAVIDADES EN PS4 LOS REYES MAGOS SERÁN FALLOUT 4, JUST CAUSE 3 Y STAR WARS: BATTLEFRONT »

vuestra OPINIÓN

Secretismo en Konami

Alejandro Zarcero

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

¡Hola Yen!
Estoy un poco desconcertado (y seguro que vosotros también) después de lo ocurrido con Kojima y Konami. Y más cuando no hemos tenido ni un indicio de por qué tanto mal rollo, y tampoco creo que vaya a saberse nada. Todo ha quedado entre ellos, ahora solo toca esperar. Konami pierde un genio y allí, en estos momentos, no tienen el horno para bollos. Ahora solo me queda tragarme mi nostalgia porque ya no creo que podamos ver ni de coña un remake del *Metal Gear 1*, aunque nunca se sabe... Seguro que no sería el único que disfrutaría jugando la saga desde el principio con la nueva generación de consolas. Solo espero que juntos o separados sigan regalándonos grandes títulos como hasta ahora. Aunque no puedo parar de preguntarme... ¿Y ahora qué? ¿Cuál es tu opinión? Gracias y seguid así, me encanta vuestra revista.

Yen: La verdad es que resulta muy llamativo, para los occidentales, que no trasciendan a los medios los motivos de la marcha de Kojima de Konami, pero es algo muy habitual en las empresas japonesas. Si lo piensas, da igual el motivo, lo importante es, como dices, que el genio siga creando genialidades. Viendo *Metal Gear V* si yo fuera el Sr. Konami lo volvería a contratar, exija lo que exija.





THE LONDON HEIST, DE PLAYSTATION VR, es una de las demos más espectaculares aparecidas para el casco de realidad virtual de Sony. Usamos el casco y los mandos de PS Move para controlarlo.

co pierdas de vista *Star Wars: Battlefront* o *Hitman*. Como siempre, dependerá de tus gustos.

■ **Además de esto querría saber cuánto costará Project Morpheus aproximadamente.**

Sony está manteniendo los datos sobre PlayStation VR (así se llama ahora) en el más estricto de los secretos así que me planteas una de las preguntas más difíciles que se pueden hacer a día de hoy. Como yo siempre me mojo, a riesgo de calarme hasta los huesos, mi único vaticinio es que Sony no venderá un periférico a un precio más alto que el de la propia consola sobre la que funciona. Eso serían unos 250-300 euros, y un milagro porque, en el fondo, creo que nos la van a intentar meter doblada (Microsoft con Oculus y también otras compañías) y los cascos de realidad virtual acabarán costando algo más.

Víctor Corro

¿Ground Zeroes y MGS V juntos?

@ Muy buenas Yen.Tengo algunas preguntitas que espero que me respondas:.

■ **¿Saldrá en un futuro un pack que incluya *Metal Gear Solid Ground Zeroes* junto con *Metal Gear Solid 5*?**

Kojima y Konami nos lo deben, después del dineral que llevamos soltado para jugar el prólogo y el juego final. Eso sí, ya de paso podrían incluir los DLC's que salgan, si es que tienen el valor de sacar alguno.

■ **¿Qué opinas sobre los cambios que van a hacer en el remake de *FF7*? ¿Crees que debería mantener los combates por turnos o sería mejor que los combates fueran en tiempo real?**

Aún desconocemos los cambios pero parece que los combates por turnos serán uno de ellos. Personalmente me parece un error tremendo. Según Square no tendría sentido ver unos personajes realistas parados esperando su turno pero eso es una chorrada. Hay muchos juegos con buen apartado gráfico y combates por turnos y no pasa nada de nada, como *Lost Odissey*, por ejemplo.

■ **Estoy pensando en comprar una PS4 por los juegos que se avecinan.¿Me recomiendas algún pack o algunos juegos para empezar a sacarle partido a la consola? Soy un gran amante de los juegos de rol así que si me dijeras alguno bueno para PS4 te lo agradecería mucho.**

Como pack, sin duda, el de *Metal Gear V*. En cuanto a los juegos de rol tienes muchos: *Dragon Age Inquisition*, *The Witcher 3*, *Bloodborne*... Y se avecinan más: *Fallout 4*, *Tales of Zestiria*, *Deep Down*,...

Erik Blue

Rockstead a por Spider-Man

@ Hola Yen, tengo unas dudas que corroen mi mente y sólo tú podrías resolverlas:

■ **Mi juego favorito de lo que va de generación es *Batman Arkham Knight* y quería saber si es el último de la saga y si es que sí, ¿de verdad lo crees?**

Es, desde luego, uno de los grandes de lo que va de generación. Según Rocksteady es el último y yo creo que así será, necesitan aire fresco en el estudio después de tanto años haciendo el mismo juego (con suculentas mejoras) una y otra vez. Ahora, será difícil que revolcuinen tanto como con los combates del primero, que han influido a decenas de juegos de otras compañías.

■ **La otra es si de verdad Rocksteady deja a Batman, ¿crees que tiene alguna posibilidad el bueno de Spidey? Sería genial.**

Spider-Man hecho por Rocksteady sería un absoluto caballo ganador, sería la bomba pero creo que abandonarán el mundo superhéroe y buscarán retos completamente distintos.

Pablo (Elche)



LOS SPIDER-MAN DE ACTIVISION no pasarán a la historia como los *Batman Arkham* de Rocksteady pero eran buenos juegos. ¿Os imagináis que tras la saga de Batman se pusieran con Peter Parker?

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Yen, sinceramente, no lo entiendo, ¿por qué no dices de una vez quién eres? ¿Para qué mantenerlo en secreto? ¿Qué ganas? No lo entiendo.

Yen: La verdad es que nunca me lo había planteado, ¿sabes? Simplemente empecé a hacerlo y todo el mundo me reía la gracia. Que si quién será, que si menudo misterio... No sé, ahora que lo pienso igual es una tontería, ¿no? ¡Qué narices! voy a decirlo. ¿Qué van a hacer? ¿Echarme si lo digo? No tendrán hue---. Las autoridades de Hobby Consolas les informan de que ha habido un fallo técnico y Yen no ha podido completar esta respuesta. Sentimos las molestias.

@ Yen, ¿es cierto que la próxima consola de Nintendo se llamará Nintendo Dreamcast?



Yen: Todo este embrollo ha surgido por culpa de la página web de Black Hound, el supuesto nuevo juego de Hideo Kojima, que decía que el juego saldría en PS4, Xbox One y Nintendo Dreamcast. Obviamente todo ha resultado ser un troleo, o eso han dicho de forma oficial. Aquí tengo yo, en rigurosa exclusiva toda la verdad sobre el tema y un documento que derrumbará los cimientos de esta industria. Sí, me he hecho con una fotografía, totalmente real y sin manipular, de la nueva consola. Como veis, no solo se llamará así sino que se han "inspirado" en el diseño de la consola de SEGA.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 94

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE. La saga de Ubisoft intentará renovarse con dos hermanos como protagonistas y llevándonos al Londres de la revolución industrial.



PÁGINA 96

HALO 5: GUARDIANS. El Jefe Maestro y el agente Locke jugarán al "gato y al ratón" en un shooter cuya campaña promete ser tan épica como sus modos multijugador.



PÁGINA 92

NBA 2K16

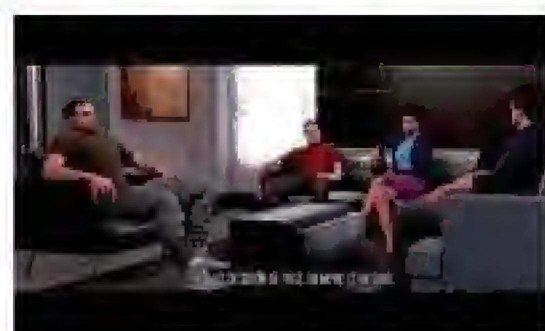
El mejor simulador deportivo de los últimos años regresará con energías renovadas para que nadie le arrebate su condición de campeón. Sus modos de juego, totalmente redefinidos, son toda una declaración de intenciones por parte de Visual Concepts.

EN ESTE NÚMERO...

Por si la avalancha de juegos de septiembre no hubiera sido ya suficiente, nuestras consolas van a echar humo con todo lo que recibirán a lo largo de octubre. Así da gusto que se acabe el verano.



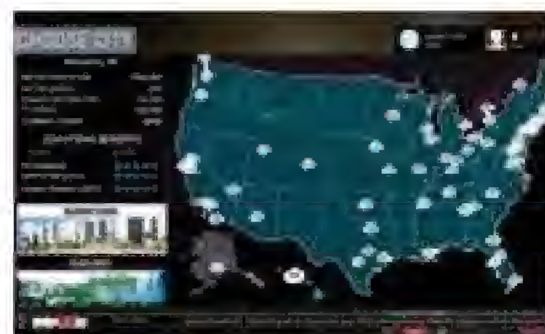
LAS CLAVES



1 MI CARRERA. El modo estrella se ha rehecho y contará con un guión que ha escrito el cineasta Spike Lee, reconocido fan de la NBA.



2 EDICIÓN. En modos como Pro-Am, se podrá diseñar el pabellón y la ropa de nuestro equipo. El editor será tremendamente completo.



3 MI GM. Este modo tendrá importantes novedades, como trasladar nuestra franquicia a otra ciudad, con todo el lío que eso conlleva.

■ 29 de septiembre ■ 2K ■ Deportivo

NBA 2K16

El rey de los simuladores deportivos está a punto de dar el salto inicial para reclamar otro anillo más para su colección. Visual Concepts sigue labrando el camino al Salón de la Fama.

■ **EL BALONCESTO NO DESCANSA:** en las últimas semanas hemos disfrutado del Europeo, y en apenas un mes dará comienzo la mejor liga del mundo. Antes de eso, nos llegará *NBA 2K16*, la nueva entrega de la que, sin duda, es la mejor saga deportiva de los últimos años. El estudio Visual Concepts se ha vuelto a dejar el alma para ofrecer un título que, a diferencia de otros juegos deportivos, será muy diferente a su predecesor.

El control tomará la base del año pasado, si bien se han realizado mejoras en las animaciones, la tecnología de pisada o los choques, para que todo resulte aún más verídico. La IA de los jugadores también se ha pulido, para que estén pendientes de todos los factores del juego. En ese sentido, los entrenadores se adecuarán a lo que suceda en cada partido y elaborarán tácticas y emparejamientos en consecuencia.

➔ **LO MÁS DESTACADO DE *NBA 2K16*** es que la mitad de sus modos serán nuevos. Mi Carrera tendrá un estilo muy cinematográfico, con 90 minutos de vídeo cuyo guión ha escrito Spike Lee. Pro-Am será otra novedad de peso y permitirá formar equipo junto a cuatro amigos, manejando cada uno a un jugador. A eso, añadid Mi Liga Online, un Mi GM mejorado, nuevas opciones de postemporada... HC

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Un año más, *NBA 2K* llega con un saco de novedades, especialmente en lo que a modos se refiere. Huele a kilómetros que va a ser el mejor juego deportivo de 2015.



EL CONTROL será similar al de *NBA 2K15*, pero la IA y los entrenadores rivales se ajustarán mejor a lo que suceda en cada partido.

¡OJO AL DATO!



A la conquista de Europa...
PORTADAS A MALSALVA
2K sabe que, tras Norteamérica, Europa es el segundo mercado más importante para la saga. Por eso, en España tendremos una portada con los hermanos Gasol, mientras que, en Francia y Alemania, tendrán a Tony Parker y Dennis Schröder.

EL MODO MI CARRERA TENDRÁ UN ESTILO MUY CINEMATOGRÁFICO



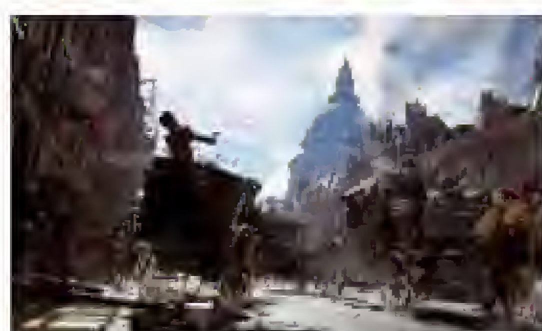


EL MOTOR ECOMOTION sigue siendo de lo mejor que hemos visto en PS4 y Xbox One. Cada jugador es perfectamente reconocible y, además, hace sus gestos habituales.



HABRÁ COMENTARIOS EN ESPAÑOL por cuarto año consecutivo, a cargo de Sixto Miguel Serrano, Antoni Daimiel y Jorge Quiroga. Este año, se han sumado 40 horas de grabación a las que ya había.

LAS CLAVES



1 **MÁS FLUIDEZ.** Los movimientos de Jacob y los recursos a nuestra disposición nos ayudarán a abarcar grandes distancias.



2 **LA AMBIENTACIÓN.** Londres se presta a mostrar muchos monumentos y personajes reconocibles, como Dickens.



3 **NUEVO CICLO.** Los creadores aseguran que *Syndicate* iniciará un nuevo episodio en la narrativa de la franquicia.

■ 23 de octubre ■ Ubisoft ■ Aventura

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

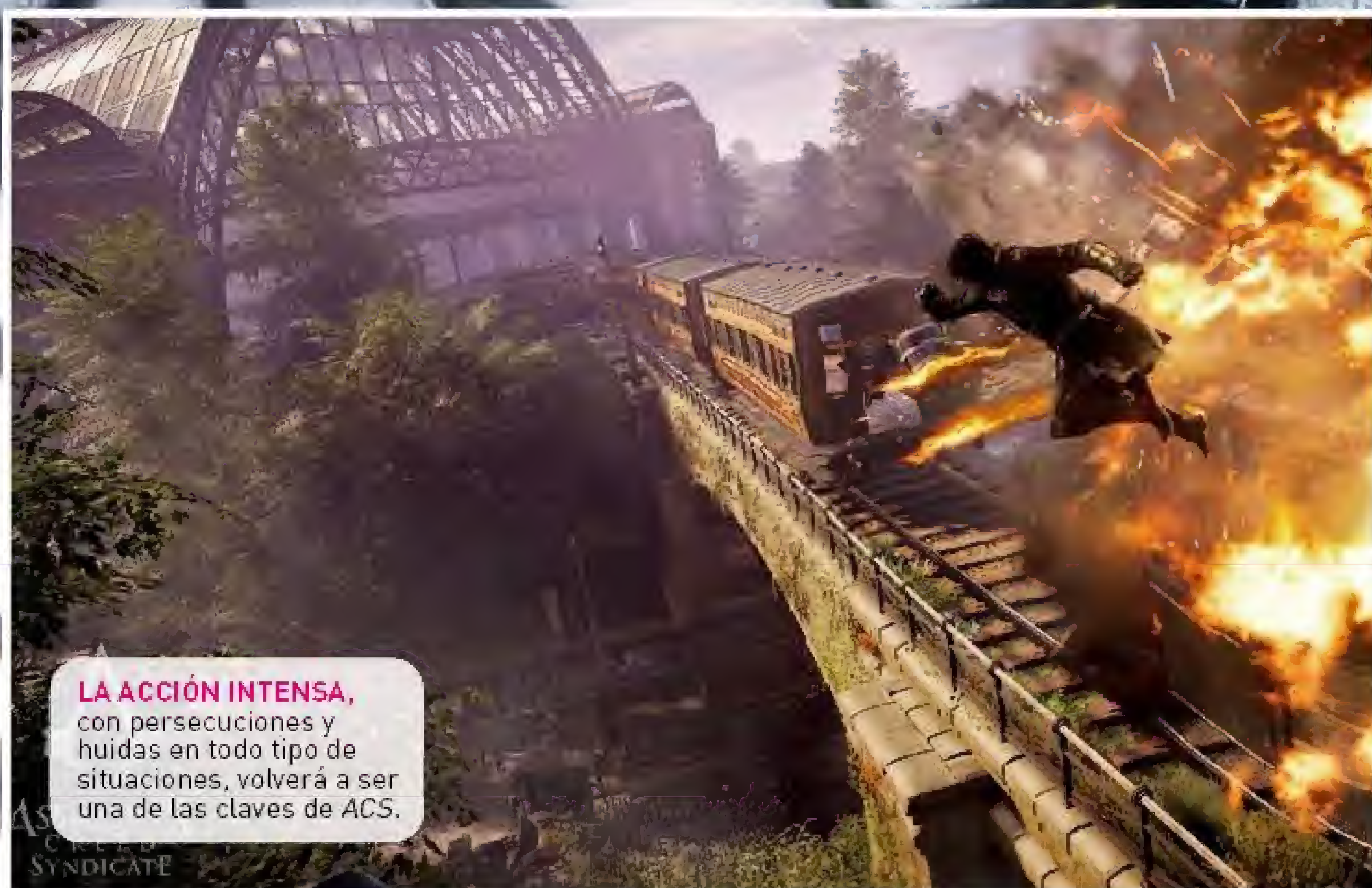
La Revolución sigilosa de los Asesinos viajará en breve a la Inglaterra victoriana. Bienvenidos a Londres, "chaps".

■ **SON TIEMPOS REVUELTOS** para la franquicia *Assassin's*. Las ventas siguen acompañando, pero los usuarios están molestos tras la inestable última entrega. Ubisoft se quiere redimir con un juego que apuesta por una ambientación segura: la Londres del siglo XIX. Nuevo héroe, Jacob y mucha más flexibilidad de movimientos gracias al uso de vehículos (carros de caballos, principalmente) y un gancho con cuerda que nos transporta de un tejado a otro a toda pastilla. Además, deberemos participar en peleas a puño descubierto para defender nuestro territorio. El sistema de lucha potenciará la eliminación de varios enemigos al mismo tiempo, mientras que de cara a la infiltración podremos distraerlos con una mayor variedad de trucos. En lo narrativo, se alternará el protagonismo entre Jacob y su hermana Evie, lo cual parece continuar la tónica del anterior *Unity*. Por cierto, esta vez sí volverán las misiones en el presente, aunque aún no sabemos cómo serán.

→ **EL APARTADO TÉCNICO** no parece mejorar mucho respecto al juego anterior, pero contará con el innegable atractivo de mostrar monumentos archiconocidos como la Catedral de San Pablo. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Aún dista mucho de sorprender, pero nos pica bastante la curiosidad sobre la variedad de planteamientos jugables que puede llegar a ofrecer.



LA ACCIÓN INTENSA, con persecuciones y huidas en todo tipo de situaciones, volverá a ser una de las claves de *ACS*.



EL USO DE VEHÍCULOS Y EL GANCHO A DISTANCIA MARCAN LA DIFERENCIA



CARRUAJES, CAMIONES de bomberos... en esta entrega, los vehículos jugarán un papel más importante (aunque no esperéis la variedad de *GTA*, obviamente).



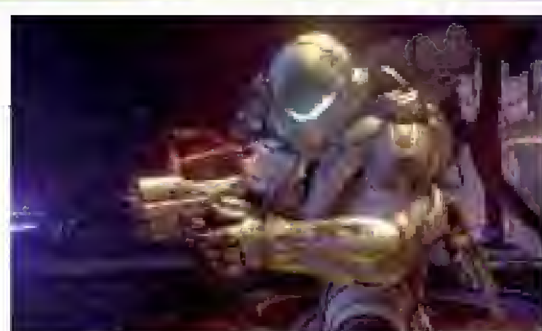
AMBOS HERMANOS tendrán acceso también a nuevas armas, como esta bomba que liberará una fuerte descarga eléctrica, dejando en estado de "shock" a los enemigos que haya cerca.

■ 27 Octubre ■ Microsoft ■ Shooter

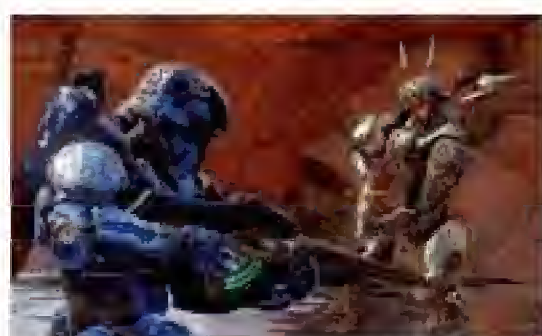
HALO 5 GUARDIANS

El Jefe Maestro y el agente Locke se enfrentan en el primer *Halo* diseñado específicamente para Xbox One.

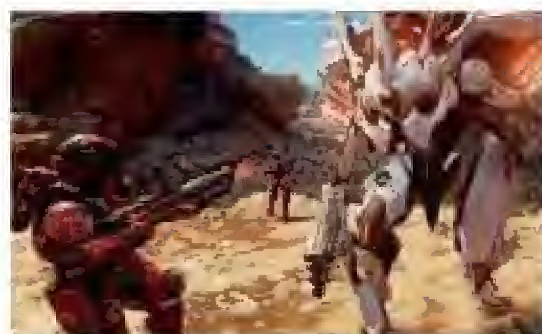
LAS CLAVES



1 EL AGENTE LOCKE es un nuevo personaje, Spartan IV, que promete estar a la altura del Jefe Maestro. Va a ser un duelo épico.



2 TÉCNICAMENTE es el primer Halo específico para Xbox One, con una tasa de 60 FPS y resolución variable, hasta 1080p.



3 EL MULTIJUGADOR incluirá enemigos controlados por la I.A, nuevos modos, y múltiples opciones de personalización.

■ **LA SAGA DEL RECLAMADOR CONTINÚA EN *HALO 5 GUARDIANS*.** El "shooter" exclusivo de Microsoft, llega por fin a Xbox One (*The Master Chief Collection* era una recopilación de juegos anteriores) para imponer su ley a sangre y fuego. Un argumento que enfrenta al Jefe Maestro, huido de la UNSC, y al agente Locke (un Spartan designado para darle caza) sirve como hilo conductor de un FPS espectacular, que nos ha impresionado tanto en la campaña -también cooperativa para cuatro- como en el modo multijugador.

PRECISAMENTE EL MODO ONLINE será uno de los estandartes del juego, y en *Guardians*, nos va a sorprender con nuevas opciones. La más revolucionaria será Warzone, una batalla para 24 jugadores que incorpora otros soldados manejados por la IA como hemos visto en *Titanfall*. Aunque por supuesto, regresarán las opciones de personalización de los juegos anteriores y modos como Arena, en que se enfrentan dos equipos de 4 jugadores. 343 Industries, quien se ha encargado de este desarrollo, promete sacarle el máximo rendimiento a la consola, con una tasa constante de 60 frames por segundo y una resolución que variará según el momento de juego. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Halo 5 Guardians es una de la grandes apuestas de Microsoft en 2015. La campaña cooperativa y los modos multijugador prometen estar a la altura de esta saga legendaria.



EL MODO WARZONE enfrentará a 24 jugadores online, con bots controlados por la I.A. en la batalla.

CUATRO JUGADORES, EN MODO COOPERATIVO, PODRÁN JUGAR LA CAMPAÑA DE HALO 5 GUARDIANS



EL ARGUMENTO continúa la saga del reclamador que ya inició 343 Industries con *Halo 4* para Xbox 360.



EL RITMO DE LA CAMPAÑA será más dinámico que en juegos anteriores, alternando zonas abiertas y scriptadas.

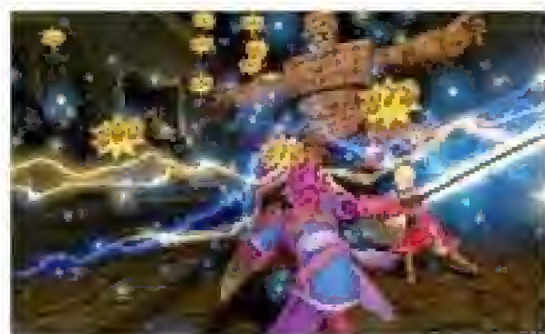
LAS CLAVES



1 ACCIÓN. Espectacular y multitudinaria. Con 3 botones realizamos los combos, técnicas especiales... Eso sí, huye de complejidades.



2 TOQUES RPG. A medida que luchamos, subimos de nivel y mejoramos a nuestro personaje, aprendemos más técnicas...



3 ESTRATEGIA. Algunos enemigos caídos dejan monedas para invocar criaturas, que podemos usar como aliadas en combate.

■ 16 de octubre ■ Square Enix ■ Acción

DRAGON QUEST HEROES

Omega Force y Square Enix unen su talento para crear juntos un título que auna la esencia "Musou" con *Dragon Quest*

■ **DEL ESTUDIO OMEGA FORCE DE KOEI TECMO** han surgido grandes "spin offs" como *Hyrule Warriors*, o incluso sagas que recrean un anime como nunca antes se había visto, como *One Piece Pirate Warriors*. Su base es una jugabilidad al estilo *Dynasty Warriors*, es decir, acción sin complicaciones y batallas multitudinarias. Y ahora es *Dragon Quest*, la serie de juegos de rol ideada por Yuji Hori, la que se suma a este esquema, sin olvidar sus toques de juego de rol (subimos de nivel, aprendemos habilidades, compramos equipo, conversamos con NPC...).

SU SIMPLONA HISTORIA ARRANCA con un ritual que transforma a los monstruos, hasta ahora en pacífica convivencia con los humanos, en unas violentas criaturas. Descubrir quien es el culpable y devolver todo a la normalidad será nuestro objetivo, en una larga aventura que puede dejar más de 40 horas de juego, y eso sin contar numerosas misiones opcionales. Proteger a un personaje, limpiar un área de monstruos o abrirnos paso hasta un punto concreto del mapa son algunas de sus situaciones, en las que siempre imperan los golpes, los combos y las técnicas especiales. También nos permitirá cambiar de aliado durante el combate y utilizar ciertos monstruos capturados. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Lejos de ser un nuevo "Warriors" más, los toques roleros y su ágil ritmo de juego logran que sea una experiencia gratamente divertida y muy vistosa...



LOS DISEÑOS de monstruos y héroes de Akira Toriyama lucen mejor que nunca y comparten el protagonismo con las inolvidables partituras de Koichi Sugiyama.

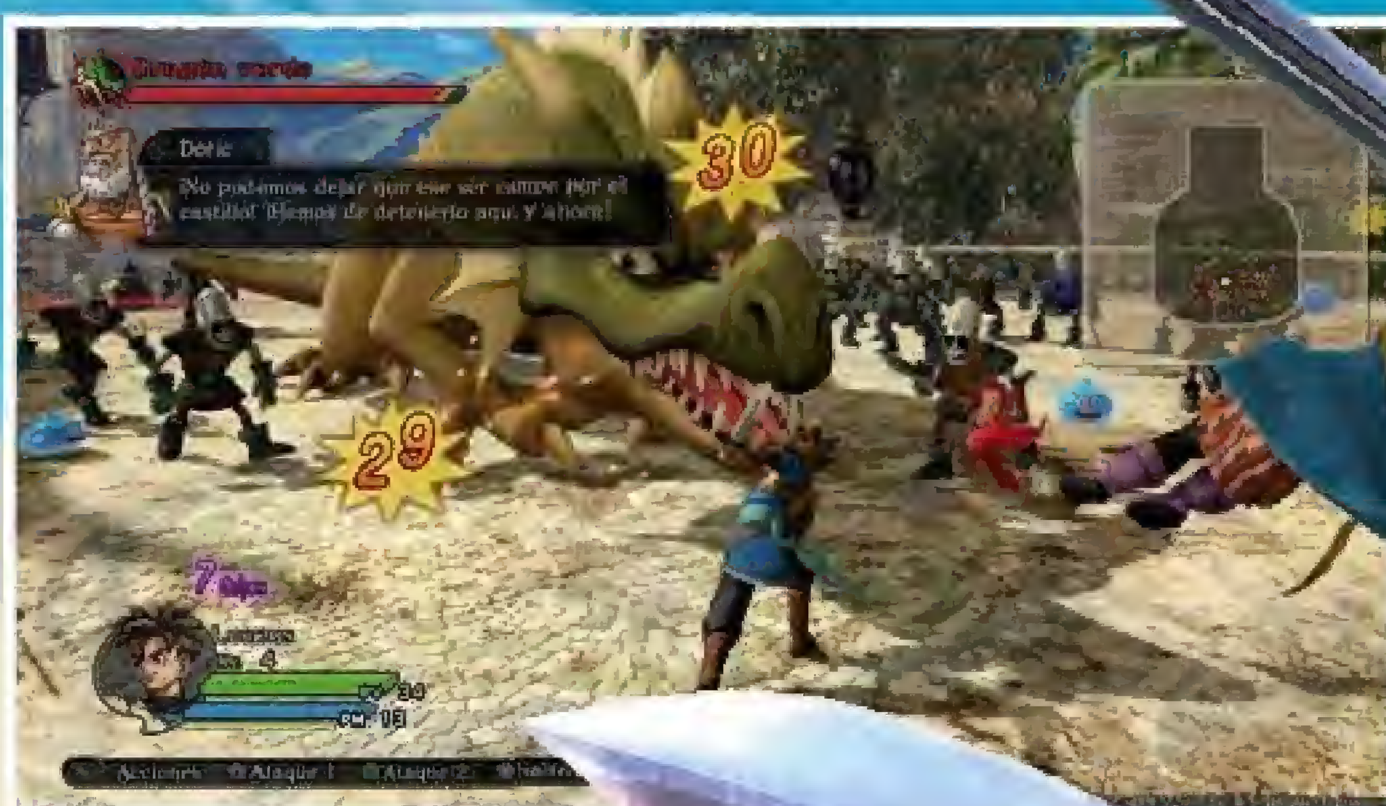


EL JUEGO INCLUYE EL DLC lanzado en Japón, episodios que añaden más horas de juego e historia. Algo bueno debía tener lanzar el juego 8 meses más tarde...



LOS COMBATES multitudinarios son la base del *DQH*, que además se mueve a unos 1080p y 60 fps bastante estables.

LOS TOQUES DE ESTRATEGIA Y RPG Y SU RITMO ATRAPAN A LO GRANDE.



¡OJO AL DATO!



Con edición especial
LLÉVATE A CASA UN PEDACITO DE DQ

La edición de coleccionista incluye un cofre, un peluche de un limo, un llavero, una cinta y armas para el juego y, cómo no, una copia del juego (todo por 99,99€).

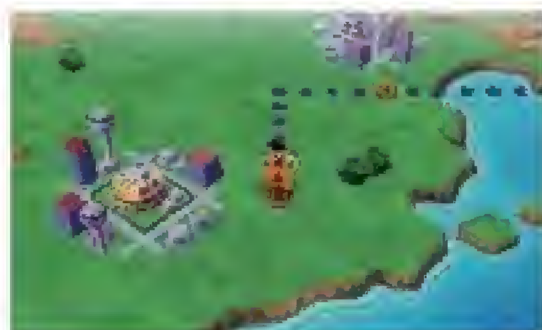
LAS CLAVES



1 COMBATES ASEQUIBLES. Huirán del "tecnicismo" de otros juegos de Arc System Works para ofrecer una experiencia apta para todos.



2 UN BUEN PLANTEL. Solo habrá 24 personajes jugables, más 100 de apoyo que podremos llamar tocando la pantalla táctil.



3 MODOS VARIADOS. No va a faltar el típico modo historia, el torneo, una aventura con desbloqueables, versus (aunque no online)...

26 de octubre ■ Bandai Namco ■ Lucha

DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN

2015 va a ser el año de DBZ: aparte de DB Super y la reedición a color del manga, llega uno de los mejores juegos para portátil

■ **DRAGON BALL DEBUTA EN 3DS** de la mano de Arc System Work, reputado estudio que se ha sacado de la manga algunos de los mejores y más técnicos juegos de lucha 1 vs 1, como *Guilty Gear* o *Blazblue*. Pero, para la ocasión, van a apostar por un acercamiento menos exigente, para que cualquier fan de Goku y compañía pueda disfrutar del juego. Así, como su nombre adelanta, el juego cubre los arcos de "Dragon Ball Z", es decir, desde la llegada de Raditz a la Tierra hasta la derrota de Bu y pondrá a nuestro alcance un total de 24 luchadores y 100 personajes de apoyo que nos ayudarán durante la batalla.

➔ **EXTREME BUTODEN HARÁ GALA** de un control y un ritmo de juego que huirá de las complicaciones. Por ejemplo, las técnicas especiales de cada personaje se realizarán presionando L+A, huyendo de medias lunas y movimientos similares.

Esta sencillez general contrastará con el abultado abanico de modos, entre los que destacará Historia Z (con varios arcos, cada uno centrado en un personaje), Aventura Misteriosa (recorreremos un mapa superando desafíos y desbloqueando personajes de apoyo), torneo de artes marciales extremo... y más. Eso sí, lamentablemente, no llegará con modo online. HC

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Visualmente atractivo, con buen efecto 3D, aunque algo simple a la hora de combatir y con un plantel de personajes jugables algo escueto... algo que prometen subsanar sus variados modos de juego.


LOS COMBATES serán hasta de un máximo de 3 miembros por equipo y cambiamos de luchador pulsando la pantalla táctil, igual que activamos los personajes de apoyo que hayamos seleccionado.

¡OJO AL DATO!



¡Y con edición especial!
NEW 3DS SE VISTE CON EL KIMONO DE GOKU

Al igual que otros lanzamientos "gordos", *DBZ Extreme Butoden* contará con una edición limitada de New 3DS (de color negro) que incluirá el juego, unas preciosas cubiertas intercambiables y la descarga de *DBZ Super Butoden 2* de Super Nintendo.




EL CONTROL huirá de liosas combinaciones para ofrecer una experiencia muy directa.



EXTREME BUTODEN SUPONE EL DEBUT DE GOKU Y CÍA EN 3DS

■ 9 de octubre ■ Sony ■ Acción

UNCHARTED
NATHAN DRAKE COLLECTION

El particular "Indiana Jones" de PlayStation se preparara para un nuevo reto : revivir sus 3 aventuras, ahora en PS4

■ **TRAS VENDER 21 MILLONES** de copias en todo el mundo, las tres primeras aventuras de Nathan Drake en PS3 se han remasterizado para PS4, para que tanto los fans como aquellos que nunca las han jugado puedan disfrutarlas antes del desembarco de *Uncharted 4*. Así, como la mayoría de las remasterizaciones, esta colección va a llegar con sus gráficos puestos al día, a 1080p y 60 fps (incluidas las escenas de vídeo), así como mejoras en iluminación, texturas, efectos visuales, modelado de personajes más detallado...

→ **EN EL QUE MÁS NOTAREMOS** esta mejoría será en el primer *Uncharted*, que ahora lucirá casi al mismo nivel que las otras dos entregas (y en el que se ha eliminado el uso del Sixaxis para ciertas acciones). Además, la colección también incluirá mejoras comunes a los tres juegos, como el ya imprescindible modo Foto (que nos permitirá parar la acción para sacar nuestras instantáneas con todo tipo de efectos), nuevos trofeos creados para la ocasión y un nuevo nivel de dificultad que promete poner las cosas muy difíciles incluso para aquellos los que dominen a la perfección. Eso sí, ni *Uncharted 2* ni *U3* incluyen sus modos de juego online, aunque a cambio la colección da acceso a la beta del multijugador de *Uncharted 4*. HC

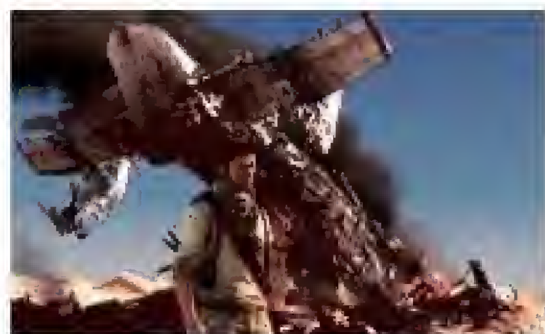
→ PRIMERA IMPRESIÓN

Una gran oportunidad para disfrutar de tres colosales y frenéticas aventuras en su mejor versión. Si no las jugasteis en PS3, tenéis una cita ineludible.

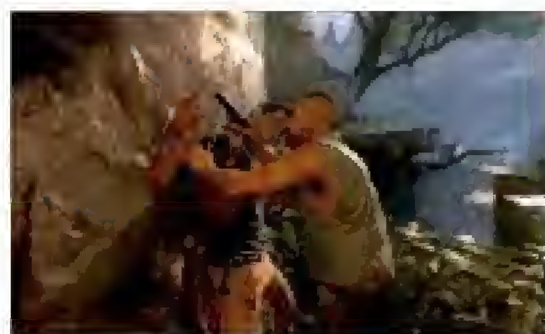
LAS CLAVES



1 TRES AVENTURAS. Y de las mejores de PS3, que vuelven puestas al día técnicamente, a 1080p, 60 fps y con otras mejoras visuales.



2 CON AÑADIDOS. Como un nuevo modo Foto, un nuevo nivel de dificultad más alto, nuevos trofeos, ajustes en la jugabilidad...



3 SIN MULTIJUGADOR. *U2* y *U3* no incluyen sus modos online, aunque la colección da acceso a la beta de *Uncharted 4*.

1080P Y 60 FPS, MODELOS y texturas mejorados, nuevo modo foto... el remaster tendrá novedades en muchos frentes.

¡OJO AL DATO!



Un estudio especializado

BLUEPOINT GAMES, GENIOS DEL REMASTER

La remasterización la ha realizado Bluepoint Games, un estudio que ya ha demostrado su valía con otros remasters como *God of War Collection* e *ICO & Shadow of the Colossus* (o adaptando *Titanfall* a 360).

SI NO JUGASTE A LA SERIE *UNCHARTED* EN PS3, TIENES UNA CITA INELUDIBLE



CADA AVENTURA sigue ofreciendo un torrente de adrenalina, con situaciones imposibles, tiroteos en todo tipo de lugares y emoción de principio a fin. Son como películas, pero a lo bestia...



OTRAS MEJORAS Y AJUSTES afectan a aspectos como el daño que causan nuestros disparos en los enemigos (sobre todo en el primer *Uncharted*), nuevo balance de la dificultad...

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

SEPTIEMBRE



24

PS4-PS3-XO-360-PC

FIFA 16. El rey del deporte rey se refuerza con nuevos modos y opciones como el fútbol femenino. En nuestro completo análisis podéis ver si ha sido suficiente o no...



27

PS4-PS3-PC

SAINT SEIYA SOLDIERS SOUL. Las batallas de los Caballeros del Zodiáco llegan a PS4 a 60 fps, para que revivas la serie en todo su esplendor.



29

PS4-PS3-XO-360-PC

NBA 2K16. La mejor recreación de la mejor liga de basket del mundo vuelve a su cita anual cargada de novedades para la nueva temporada.

OCTUBRE



2

PS4-XO

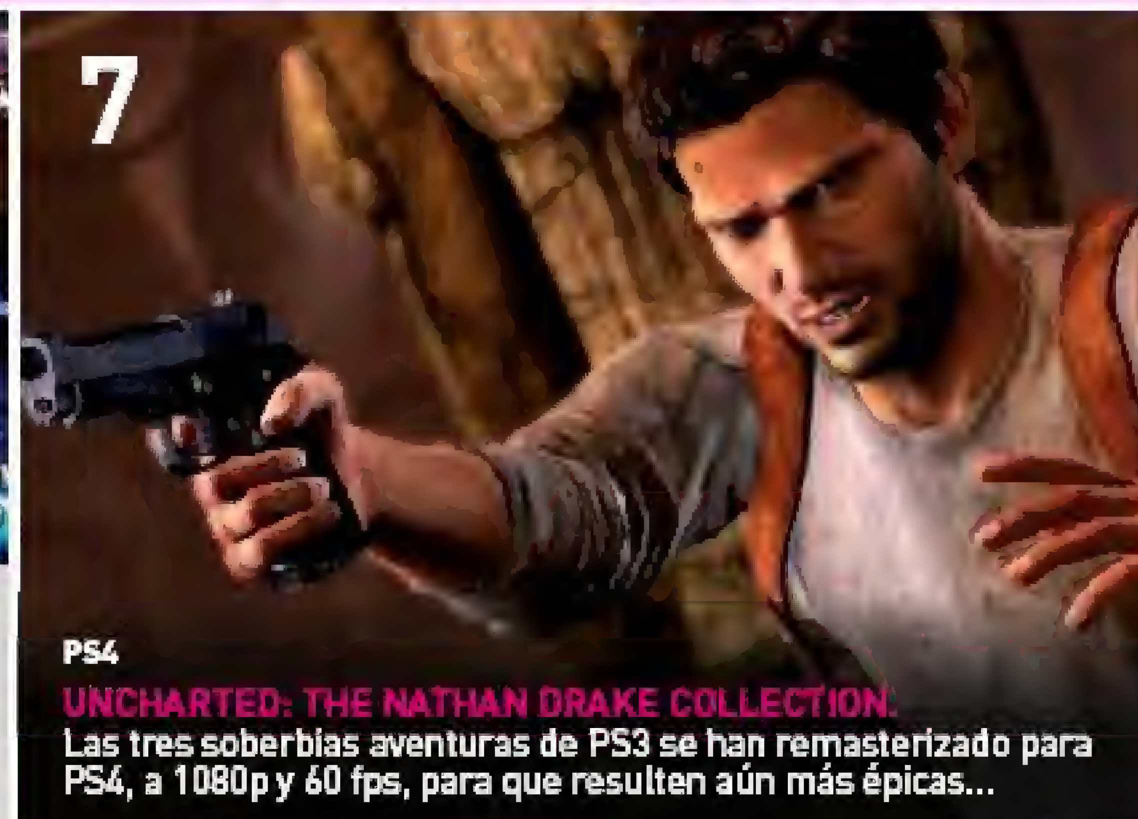
TONY HAWK'S PRO SKATER 5. El astro del skate regresa con una vuelta a sus orígenes, aunque apostando fuerte por el modo online...



6

PS4-XO

ROCK BAND 4. Vuelve a reunir a tu banda, porque *Rock Band* llega a PS4 y regresa con su batería, su guitarra, su bajo y el micro y cientos de temas.



7

PS4

UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION. Las tres soberbias aventuras de PS3 se han remasterizado para PS4, a 1080p y 60 fps, para que resulten aún más épicas...



9

PS4-PS3-XO-360-PC

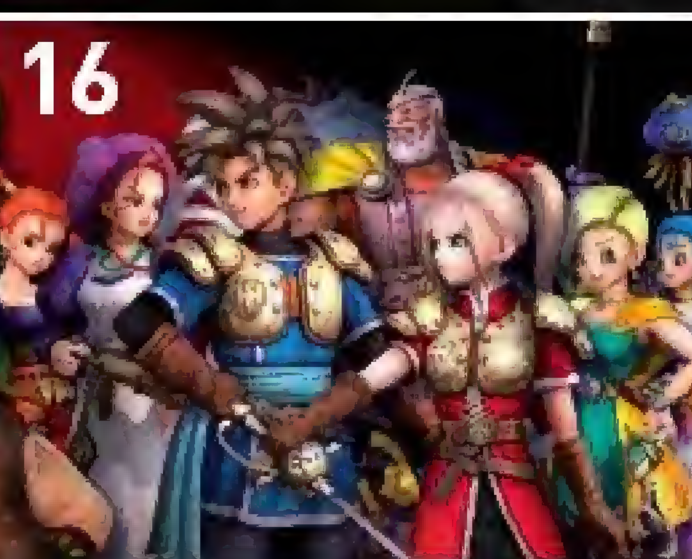
TRANSFORMERS: DEVASTATION. El aclamado estudio Platinum Games da su particular toque al universo de los Autobots y Decepticons.



13

PS4-XO-PC

TALES OF ZESTIRIA. La exitosa serie de J-RPG de Bandai Namco debuta en PS4 con una vuelta el estilo medieval y fantástico de la serie.



16

PS4-PS3-Vita

DRAGON QUEST HEROES. Si mezclamos *Dynasty Warriors* y *Dragon Quest*, ¿qué nos queda? Pues un festival de golpes con personalidad propia.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Skylanders...	PS4-PS3-XO-3DS-WiiU	25 de sept.
•Grand Ages Medieval	PC	25 de sept.
•Journey Collector's Edition	PS4	30 de sept.
•Samurai Warriors 4-II	PS4-PS3-Vita-PC	2 de oct.
•Hitman: Agente 47	Cine	2 de octubre
•Darksiders II Death...	PS4-XO	6 de octubre
•Disgaea 5	PS4	9 de octubre
•Rodea The Sky Soldier	3DS-WiiU	16 de octubre
•Marte: Operación Rescate	Cine	16 de octubre
•Wasteland 2...	PS4-XO-PC	16 de octubre
•WRC5	PS4-PS3-XO-360-Vita-PC	16 de octubre
•Just Dance 2016	PS4-PS3-XO-360-Wii-WiiU	20 oct.
•Assassin's Creed Syndicate	PS4-XO-PC	23 oct.
•Guitar Hero Live	PS4-PS3-XO-360-WiiU	23 oct.
•Hotel Transilvania 2	Cine	23 de octubre
•Zelda Triforce Heroes	3DS	23 de octubre
•Halo 5: Guardians	Xbox One	27 de octubre
•Blood Bowl 2	PS4-XO-PC	30 de octubre
•WWE 2K16	PS4-PS3-XO-360-PC	30 de octubre
•Project Zero Maiden...	WiiU	30 de octubre
•Dragon Ball Z Resurrección F	Cine	5 de nov.
•Need For Speed	PS4-XO-PC	5 de noviembre
•Call of Duty Black Ops III	PS4-XO-PC	6 de nov.
•Spectre	Cine	6 de noviembre
•Fallout 4	PS4-XO-PC	10 de noviembre
•Rise of the Tomb Raider	Xbox One	10 de nov.
•Star Wars Battlefront	PS4-XO-PC	19 de nov.
•Los Juegos del Hambre: Sinsajo 2	Cine	20 nov.
•XCOM 2	PC	Noviembre
•Just Cause 3	PS4-XO-PC	1 de diciembre
•Xenoblade Chronicles X	WiiU	2015
•Mirror's Edge Catalyst	PS4-XO-PC	26 de febrero
•Dead Island 2	PS4-XO-PC	2016

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 108

VENGADORES: LA ERA DE ULTRÓN. Ironman, el Capitán América, Hulk, Thor, Viuda Negra y Ojo de Halcón deben pararle los pies a Ultrón, una poderosa inteligencia artificial que pretende exterminar a la humanidad.



PÁGINA 106

TECNOLOGÍA

Este aro de volante, perfecto para fans de Ferrari, es sólo uno de los aparatos que os traemos este mes. ¿A quién no le gustaría conducir agarrado a él?



LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Era cuestión de tiempo que la especulación del ladrillo se extendiera a las tierras de Hyrule. Por fin podréis emular a Ganondorf y tratar de haceros con el control del territorio.

PÁGINA 112

EN ESTE NÚMERO...

Para desestresar ante la gran avalancha de juegos, nunca está de más echar un ojo a otros campos del ocio... y menos si están directamente relacionados con el mundillo.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



El inmenso placer de conducir un Ferrari... dentro de tu cuarto

■ Nombre: 599XX EVO 30 Wheel Add-On Alcantara ■ Compañía: Thrustmaster ■ Plataforma: PS4, PS3, XO, 360 ■ Precio: 179€

Thrustmaster sigue buscando ofrecer a los pilotos virtuales la oportunidad de sentir sensaciones al alcance de muy pocos, reproduciendo volantes reales. Ese es el caso de este 599XX EVO 30 edición Alcantará, un volante de 30 cm de diámetro (escala 8:10, algo más grande que otros volantes), que ha sido fabricado con los mismos materiales que los volantes de verdad, con un revestimiento cosido a mano muy alabado. Incluso sus levas de cambio de marchas (de 13 cm y de metal cepillado) desprenden esa sensación de estar ante algo tan único como cuidado. Toda una delicia para los amantes del motor que ya tengan algún sistema con volante intercambiable, como el T300 RS o el T500 RS. www.thrustmaster.com.

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



Un bello viaje al pasado

■ Nombre: ZX Spectrum Vega ■ Compañía: Retro Computers ■ Plataforma: Spectrum ■ Precio: 139,99€

El mítico microordenador de 8-bits ZX Spectrum ha vuelto de entre los muertos con una nueva propuesta, ZX Spectrum Vega, un nuevo dispositivo que emula el ordenador en la tele de casa como si fuera una consola (tiene los botones justos) y que trae, preinstalados, más de 1000 juegos (vía tarjeta SD se pueden añadir más). Una idea interesante, pero que resulta cara y no está bien ejecutada (la carcasa es cutrecilla, no tiene salida HDMI, y se carga por USB (no trae adaptador de corriente). http://shop.zxvega.co.uk/

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



Vuelve a combatir como en los salones recreativos

■ Nombre: Real Arcade Pro 4 Kai ■ Compañía: Hori ■ Plataforma: PS4 ■ Precio: 149,99€

La llegada de *Street Fighter V* a principios de año que viene va a atraer a muchos jugadores que buscarán un arcade stick para pelear a lo grande, como en los salones recreativos. PS4 cuenta ya con algunos, como este RAP4 Kai, que tiene sticks de la casa HAYABUSA y los botones del fabricante KURO, componentes de alta calidad que aseguran una gran duración y fiabilidad. Cuenta además con interruptores turbo en uno de sus laterales, botón para cambiar la configuración de la botonera, asa de transporte, acceso al interior del chasis para guardar el cableado y otros extras que lo convierten en un firme candidato a mejor stick para PS4. www.game.es

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



30 teclas iluminadas para controlarlo todo

■ Nombre: Orbweaver Chroma ■ Compañía: Razer ■ Plataforma: PC ■ Precio: 129,99€

Tanto si eres un "pro" del juego en PC como si aspiras a serlo, este keypad puede ser uno de tu gran aliado. Sus 30 teclas programables te permitirán realizar cualquier acción en cualquier juego con apenas mover un dedo. Su pequeño pad también es programable, ya sea para controlar el movimiento o para añadir más funciones. Y todo con la tecnología Chroma, que permite dar a cada tecla un color entre 16,8 millones de variables.

http://www.razerzone.com/

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



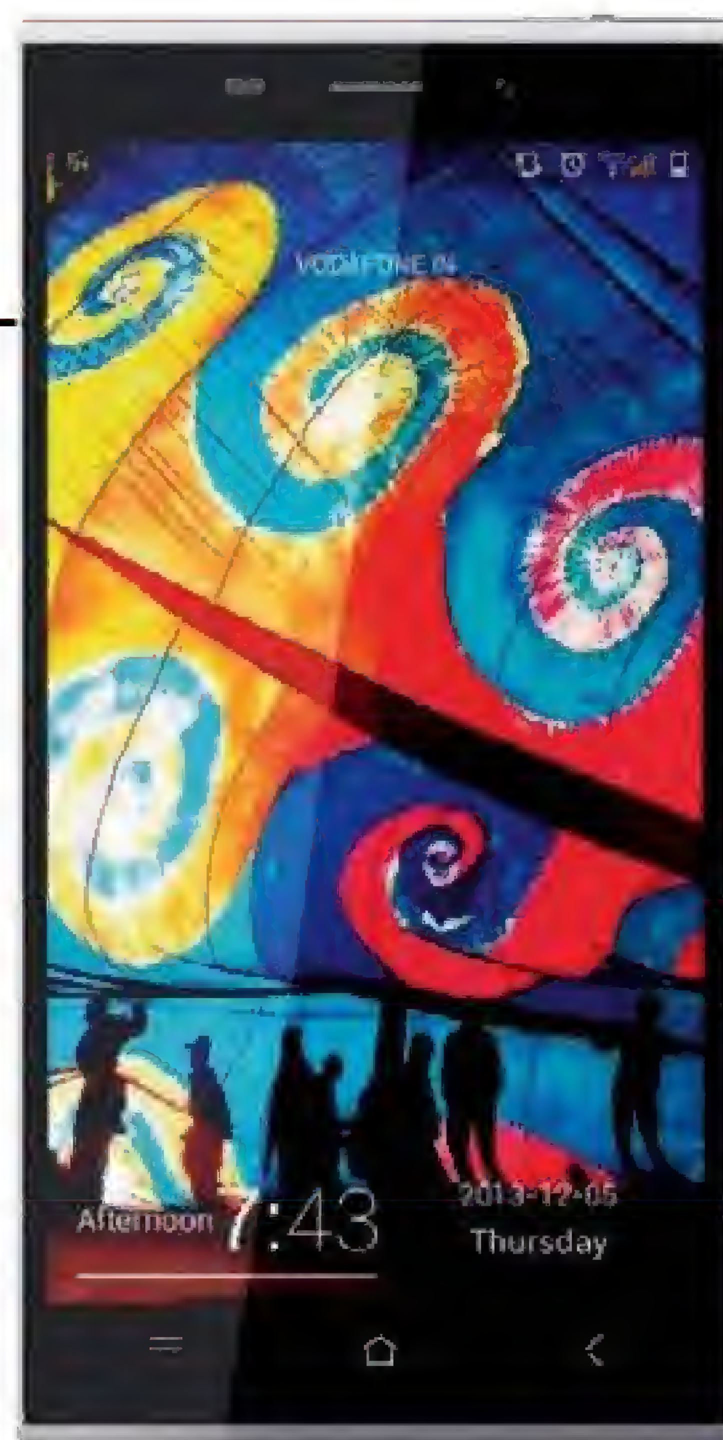
De vuelta al sonido "natural"

■ Nombre: MSR7 ■ Compañía: Audio Technica ■ Plataforma: Todas ■ Precio: 249€

En el rango de los auriculares de gama media-alta, hay un sinfín de productos, pero pocos ofrecen una conjunción tan perfecta de diseño, comodidad y calidad de sonido como los MSR7. No potencian en exceso los graves, ofreciendo una nitidez y limpieza del sonido rara vez vista. Sus auriculares se pueden girar 90º para que ocupen menos (aíslan bien del exterior), incluye cable extraíble con micro y están disponibles en 3 colores.

http://eu.audio-technica.com/en/

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



Un smartphone chino a la conquista de la gama alta

■ Nombre: Elife G8 ■ Compañía: Gionee ■ Plataforma: Android ■ Precio: 569€

Gionee es un fabricante asiático que, aunque puede no resultar muy conocido, está produciendo algunos interesantes móviles. Tras su Elife E7 de gama media, ahora apunta a la gama alta, con un terminal con pantalla 2K AMOLED de 6" (resolución 1440x2560), procesador de 8 núcleos y con 3 GB de memoria RAM, sensor dactilar, 64 GB de almacenamiento interno, ampliable vía microSD). Pero más allá de su tamaño, por lo que destacará es por su cámara de 23,7 Mpx, que vía software permitirá unir varias fotos para crear imágenes de hasta 120 Mpx.

global.gionee.com

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★

NO LO PIERDAS DE VISTA

UN MANDO ALTAMENTE PERSONALIZABLE Y PARA "PROS"

Cuando el control sube de nivel

■ Nombre: Mando Elite ■ Compañía: Microsoft ■ Plataforma: Xbox One ■ Precio: 149€

Programable y con dos perfiles que podemos intercambiar con pulsar un interruptor, fabricado con componentes más duraderos como el acero para prolongar su vida, crucetas y sticks de diversos tipos intercambiables, nuevas piezas como levas en la parte trasera que podemos programar... Piensa en cualquier opción que te gustaría ver en un mando, y seguro que Elite lo tiene. Es caro, sí, pero encontrar un mando con estas prestaciones no es algo que se vea todos los días...

www.microsoft.com/es-es/

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Vengadores: la era de Ultrón



- Género Acción, superhéroes
- Protagonistas Scarlett Johansson, Robert Downey Jr., Chris Evans, Chris Hemsworth
- Director Joss Whedon
- Precio Blu-Ray 23,95 €
- También en Blu-Ray 3D 32,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

La Era de Ultrón arranca tras los sucesos de las anteriores películas de los superhéroes de Marvel Studios y con ella, los héroes más poderosos de la Tierra regresan una vez más en una misma película compartiendo escenas de acción desde el primer minuto. En esta ocasión, Los Vengadores vuelven a unir fuerzas para desmantelar una amenaza a la que únicamente ellos pueden hacer frente. Ultrón, una inteligencia artificial poderosa, nace de la voluntad de Tony Stark por potenciar a los Vengadores y de su intento por la seguridad global. ¿El problema? Se obsesionará con borrar de la faz de la Tierra a la humanidad, a la que considera una lacra.

EXTRAS: Escenas eliminadas y extendidas, tomas falsas, audiocomentario de Joss Whedon y reportajes "Cómo se hizo", "Las gemas del infinito" y "Aventura global", que enmarcan la película en el contexto del Universo Cinematográfico de Marvel al tiempo que anticipan lo que está por llegar.

The Walking Dead T5



- Género terror, zombis
- Protagonistas Andrew Lincoln, Norman Reedus, Chandler Riggs
- Creador Frank Darabont
- Precio Blu-Ray 46,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



Rick y el resto de su grupo están atrapados en Terminus. ¿Cómo saldrán de allí y cuál será su próximo destino? La búsqueda de un refugio seguro y el brutal instinto de supervivencia que les hace proseguir les hará preguntarse en qué se han convertido y desatará toda clase de situaciones alarmantes.

EXTRAS: escenas eliminadas, metraje extra, cómo se hizo y abundante material.

Saga Gantz



- Género **acción, drama**
- Protagonistas **Kazunari Ninomiya, Kanata Hongô y Kenichi Matsuyama**
- Directores **Shinsuke Sato y Earl Palma**
- Precio Blu-Ray **39,95 €**





Kei Kurono y Masaru Kato son dos jóvenes que son atropellados juntos por un tren, pero en lugar de morir aparecen sin ninguna explicación en un apartamento vacío, junto con otras personas igual de desorientadas que ellos. Una misteriosa esfera de color negro llamada Gantz les confirma que todos han muerto y están obligados a participar en un mortal juego en el que tendrán que luchar contra unos monstruos alienígenas.

Se trata de la adaptación en formato live-action del manga homónimo, que también tuvo su versión en serie de animación. Gantz, con un presupuesto de más de 40 millones de dólares, se ha convertido en una de las sagas más caras y exitosas de la historia de Japón y una de las adaptaciones en acción real imprescindibles.Consta de dos partes tituladas Gantz y Gantz: Perfect Answer dirigidas por Shinsuke Sato y Earl Palma y protagonizadas por Kazunari Ninomiya (Cartas desde Iwo Jima), Kenichi Matsuyama (Tokio Blues), Takayuki Yamada (saga Crows) y Kanata Hongo (Ataque a los Titanes).

EXTRAS: libreto escrito por Mike Hostench.

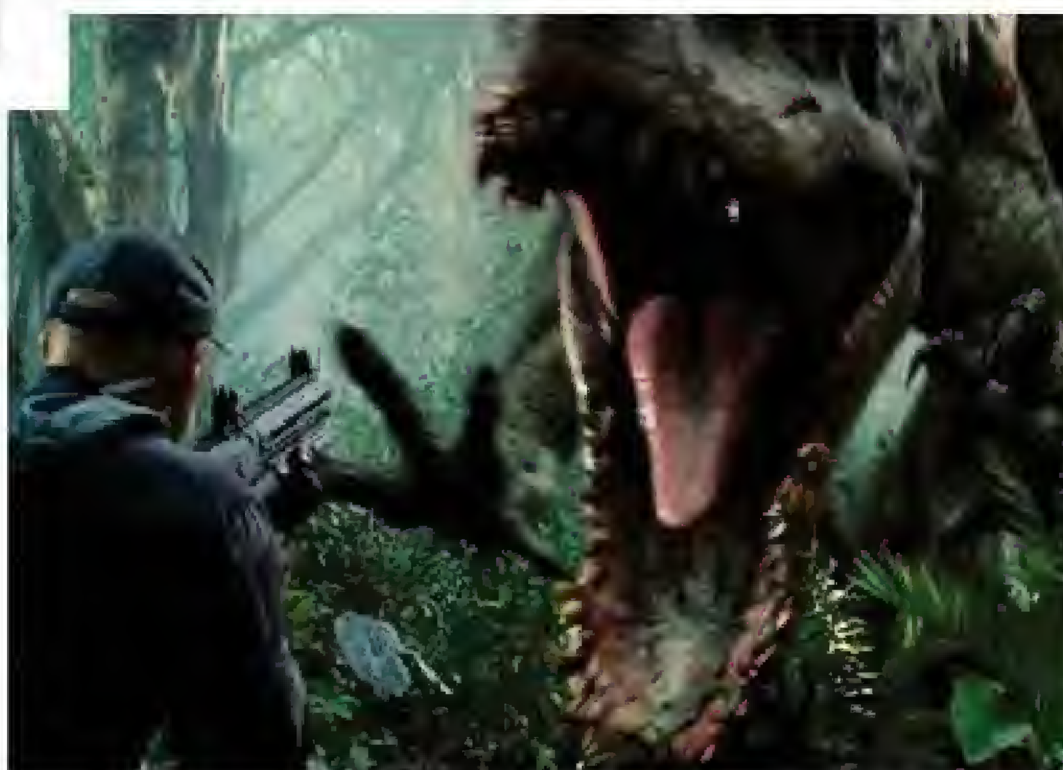
VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆

Jurassic World



- Género **aventuras**
- Protagonistas **Chris Pratt y Bryce Dallas Howard**
- Director **Colin Trevorrow**
- Precio Blu-Ray **23,95 €**
- Edición en caja metálica **32,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



Veintidós años después de lo ocurrido en Jurassic Park, la isla Nublar ha sido transformada en un parque temático, Jurassic Wold, con versiones "domesticadas" de los dinos y una novedad: el Indominus Rex cuya inteligencia y fuerza desatarán el caos en el Parque.

EXTRAS: escenas inéditas, acceso total al parque, visita al centro de innovación y clips de vídeo.

Poltergeist



- Género **terror sobrenatural**
- Protagonistas **Sam Rockwell, Rosemarie DeWitt y Kennedi Clements**
- Director **Gil Kenan**
- Precio Blu-Ray **19,95 €**
- Blu-Ray 3D **25,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



Una joven familia comienza a percibir fenómenos paranormales en su nuevo hogar. Aunque al principio no dan crédito a lo que ven o tratan de ignorarlo, cuando se deja ver la agresividad de los entes que los producen quedan inmersos en una espiral de terror que termina con la desaparición de la hija pequeña.

EXTRAS: final alternativo, galería de imágenes y tráilers.

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

Hitman: Agent 47

■ Estreno 23 de octubre ■ Director Aleksander Bach ■ Productoras TSG, Fox International Prod. e Infinite Frameworks Studio ■ Protagonista Rupert Friend

En el retrovisor tenemos la cinta de 2007, que protagonizó Timothy Olyphant (bastante denostada, por cierto, entre los fans del juego).

En esta ocasión veremos en el rol protagonista a un implacable Rupert Friend, mientras el foco se desplaza a una mujer llamada Katia van Dees que une sus fuerzas a las del Agente 47 para encontrar a su padre. En el transcurso de la trama descubre que es una asesina modificada genéticamente igual que él, que ha sido convertido en una máquina de matar perfecta gracias a una fuerza, velocidad y resistencia extraordinarios culmen de años de investigaciones y 46 clones anteriores.

Su objetivo común será entonces acabar con la corporación que planea crear un ejército de letales agentes aún más poderosos que él y descubrir sus orígenes.



RUPERT FRIEND fue el actor designado para sustituir a Paul Walker, fallecido en accidente de tráfico en 2013, que iba a interpretar el papel protagonista.



LA PELÍCULA LLEGA CON RETRASO, ya que los cambios en el casting hicieron que el rodaje se trasladara del verano de 2013 hasta marzo de 2014.



JUNTO A RUPERT FRIEND veremos a Zachary Quinto, Hannah Ware, Ciarán Hinds y Thomas Kretschmann, que dará vida al villano.



La cumbre escarlata

■ Estreno 9 de octubre ■ Director Guillermo del Toro ■ Productora Legendary Pictures ■ Protagonistas Mia Wasikowska, Jessica Chastain y Tom Hiddleston

Guillermo del Toro va a desplegar de nuevo su magia, creando una ambientación perfecta para una historia llena de misterios y barroquismos escrita por él mismo junto a Matthew Robbins. Al potentísimo reparto de la cinta se le une un exquisito trabajo de producción, que nos permitirá disfrutar de decorados, vestuario, peluquería y todo lujo de detalles. El director ya ha avanzado que es una película escalofriante y adulta y que ha tenido una mayor libertad creativa para realizarla, así que preparaos para su tono espectral y su sugerente envoltorio.





El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

El mercado doméstico se rinde ante Japón

Esperadísimos títulos llegan al fin a España, así que os invitamos a estar muy atentos ante todas las novedades que llegan en DVD y Blu-Ray. Empezaremos señalando peliculones que no tienen desperdicio, como la versión en acción real de Kenshin, el guerrero samurai, cuyas dos últimas partes: Infierno en Tokyo y El fin de la leyenda, verán próximamente la luz desvelando la conclusión de la historia del samurai del rostro marcado al que da vida un perfecto Takeru Sato. Seguid tomando nota porque también podremos ver las dos cintas de Ataque a los titanes…

Tras arrasar en la taquilla nipona, las dos películas de acción real, que conjugan violencia, superación personal y una cuidada estética postapocalíptica, aterrizarán en nuestro previo debut en las pantallas del Festival de Cine de Sitges (desde el que una servidora os informará de todas las novedades). Pero antes nos llegará la saga Gantz, también compuesta por dos partes, de la que os hemos hablado en la sección de DVD/BR y que ya cuenta con una auténtica legión de seguidores gracias a su cuidada factura y al respeto al material original del que parte.

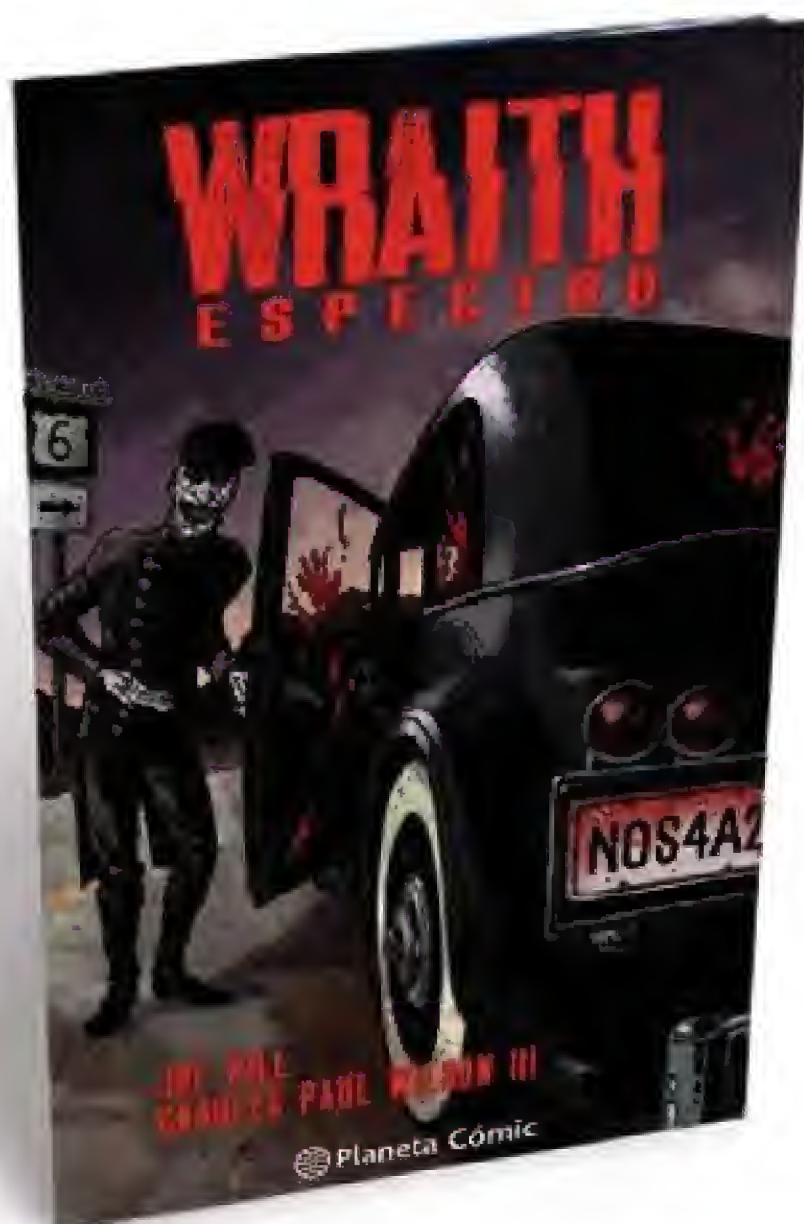
« UNA LISTA QUE NO PARECE TENER FIN DE TÍTULOS ESPERADÍSIMOS »



La lista parece no tener fin con No tears for the Dead, una aclamada cinta de acción, la saga Parasyte, que conjuga ciencia-ficción y humor negro o la ya estrenada Crows 3, la tercera entrega de una saga considerada de culto y superjaleada en salas gracias al fervor de sus seguidores entre los que me encuentro. Solo puedo añadir una cosa: "¡Vuela alto, Genji!"... ¡A disfrutar del maravilloso panorama!

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Espectro

Hace tiempo, desde estas páginas, os recomendamos "NOS4A2" (Nosferatu), una novela escalofriante de Joe Hill, el autor de "El Traje del Muerto" y "Cuernos" (esta última adaptada al cine). Pues bien, Hill (que hace ya tiempo que superó la etiqueta de "hijo de Stephen King") ha decidido recuperar a Charlie Manx, el inolvidable villano del libro, en un cómic dibujado por Charles Paul Wilson III, que nos narra los inicios de Manx y sus "paseitos" por Christmasland. Aquellos que lamentaron perder de vista aquel siniestro mundo habitado por los niños secuestrados por Charlie disfrutarán a lo grande con este cómic.

Publicado por: Planeta Cómic
Precio: 20€



Senran Kagura: Official Design Works

Las neumáticas heroínas de la saga de juegos más políticamente incorrecta vista hasta la fecha en una consola Nintendo protagonizan las 240 páginas de este libro de arte, en el que el artista Nan Yaegashi deja patente su amor por las curvas. Incluye materiales de *Senran Kagura*, *Senran Kagura Burst*, *Shinovi Versus*, *Bon Appetit!* y más, acompañado de entrevistas con los creadores de los juegos, fichas de los personajes y toneladas de pin-ups en poses sugerentes.

Publicado por: Udon Entertainment
Precio: 39,74€



Secret Wars: Integral

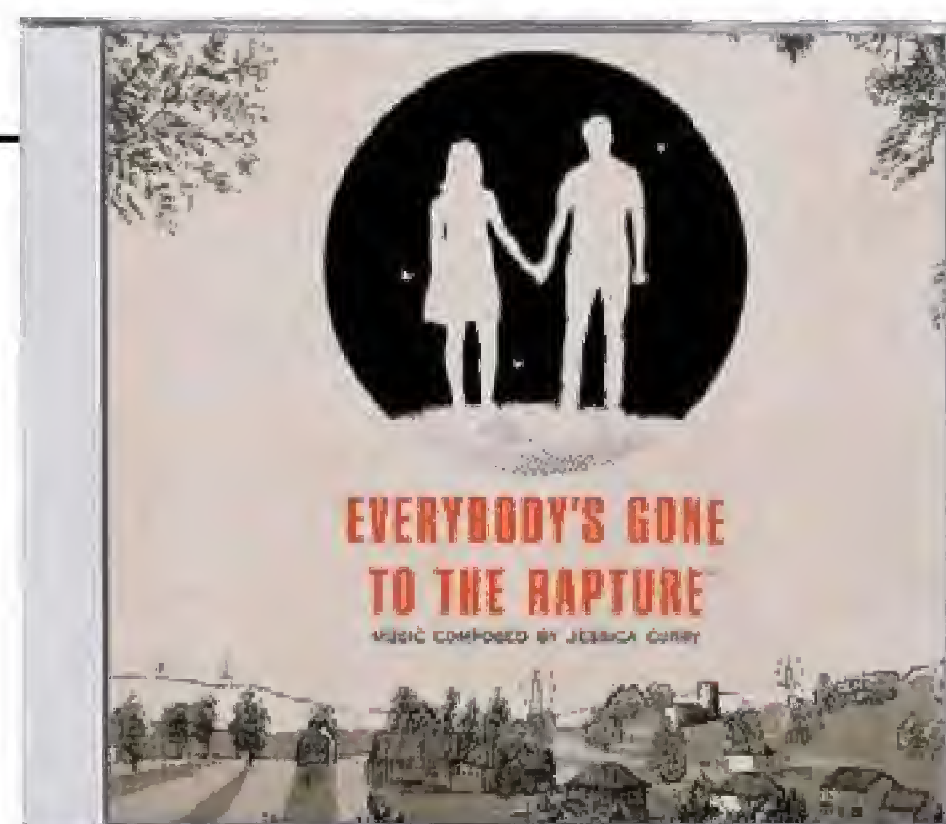
Marvel nunca negó que su principal motivación al dar luz verde a Secret Wars, en el ecuador de los 80, era vender muñequitos. Lo que no podían sospechar es que el proyecto liderado por Jim Shooter seguiría bien presente en la memoria de los fans cuando ya no quedara ni rastro de los juguetes de Mattel. Este robusto tomo de 552 páginas reune los 12 números originales de Secret Wars, junto a What If vol. 2, 114, What If Secret Wars y Secret Wars: Behind The Scenes, con extras que rememoran la génesis del proyecto y donde no faltan fotos de los muñecos originales. Si los relanzaran ahora, como los cómics, se forraban...

Publicado por: Panini Comics
Precio: 34,95€

Everybody's Gone To The Rapture OST

Aunque haya corrido el riesgo de quedar eclipsado bajo el peso de *MGS V*, *Mad Max* y el resto de blockbusters de finales de verano, *Everybody's Gone To The Rapture* pasará a la historia como uno de los lanzamientos para PS4 más interesantes de 2015. Jessica Curry compuso la banda sonora de esta nueva creación de The Chinese Room (*Dear Esther*) y ahora podemos disfrutar de su hermoso trabajo, a través de 28 impactantes cortes. Si adquieres el álbum en iTunes podrás llevarte el libreto digital.

Publicado por: Sony Music Entertainment
Precio: 9,99€



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



A ver quien se atreve a impedirte subir a la cabina una maleta así

Cuando apenas restan un par de meses para volver a disfrutar de Star Wars en los cines, Think Geek nos sorprende con esta maleta inspirada en Darth Vader. Con licencia oficial SW, está confeccionada en resistente ABS y PC e incluye asa telescópica de aluminio y 4 ruedas para ir por el aeropuerto con la misma majestuosidad que un Sith.

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: desde **70,70 €**



Un clásico futurista, una sudadera con aire retro

Aunque el mítico *WipEout* nos llevaba al año 2052, esta sudadera parece sacada de un catálogo de ropa de los años 80. Una encantadora anacronía, inspirada en el clásico de Psygnosis, disponible en 5 tallas distintas (S, M, L, XL, 2XL y 3XL), todas ellas en un único color: Anti-Grav Grey. También hay disponibles dos modelos de camisetas, con los logos de los equipo AG-Systems y Feisar.

Más información en: www.insertcoinclothing.com
Precio: 52 €



La próxima odisea de Link se desarrollará sobre un tablero

Tras ser exclusivo de GameStop USA durante una temporada, por fin tenemos la oportunidad de echarle el guante al Monopoly de *Zelda*, una encantadora adaptación del popular juego de mesa, en el que en lugar de la calle Alcalá o la Gran Vía podremos hacernos con la casa de Link , Lon Lon Ranch y otras conocidas localizaciones de la franquicia. Incluye seis fichas de metal inspiradas en el arsenal de nuestro héroe: arco, escudo, bumerán, trifuerza, ocarina y gancho. Eso sí, viene con textos en inglés.

Más información en: www.kaotovideogames.com
Precio: 49,95 €



Para fanáticos de SF II con el riñón bien cubierto

Big Boys Toys rinde homenaje al rey de los juegos de lucha con este par de dioramas (que se pueden juntar para lograr un efecto sencillamente espectacular). Tanto el diorama de Ken como el de Ryu recrean sus dos movimientos más icónicos con luz y sonido (apretando el botón correspondiente). El precio es algo elevado, pero en cuanto lo veáis en acción (por YouTube circulan algunos vídeos), acabaréis por romper la hucha.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 148,44 €

EL MES QUE VIENE

A LA VENTA EL 23 DE OCTUBRE

FALLOUT 4

El juego más esperado del año lo tiene casi todo listo para su lanzamiento. En el próximo número os invitamos a acompañarnos al Páramo. ¿Os venís?

Del al 1 al 4 de Octubre

NOS VEMOS EN LA MADRID GAMES WEEK

Estaremos en la gran feria española del videojuego. ¡Venid a nuestro stand!



¡Visítanos y consigue una edición exclusiva del NÚMERO 1 de HOBBY CONSOLAS!

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas, Noelia Hernando

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto R. Anderson, Gustavo Acero, Álvaro Alonso, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Roberto Ganskopf, Raquel Hernández, Clara Castaño.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por ojd

Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

ARI Asociación Revistas

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

HOBBY

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE


超究極
DRAGON BALL Z
EXTREME
BUTODEN


TOEI ANIMATION


BANDAI NAMCO Entertainment